アニメ

OVERLORD III

オーバーロード

完全設定資料集



アニメ
オーバーロードⅡⅢ完全設定資料集



喝采せよ。我が至高なる力に喝采せよ――。

２１３８年、一大ブームを巻き起こした仮想現実体感型オンラインゲーム「ユグドラシル」がサービス終了を迎えようとしていたとき、ギルドの本拠地「ナザリック地下大墳墓」ごと、主人公は異世界に転移してしまう。かつての仲間を探すため、ギルドネーム「アインズ・ウール・ゴウン」を名乗り、異世界に名を轟かすことを決意した主人公。余計な争いを避け、慎重に行動していた彼だが、絶対の忠誠を誓う配下とともに、ついに超越者たる力を見せつけるべく進軍を始めるのだった――。

ベストセラーとしてシリーズを重ねる原作小説とともに、最凶のダークファンタジーとして絶賛された『オーバーロード』初アニメ化から約３年。２０１８年に放送された待望の続編は、さらに舞台を広げ、主人公アインズの物語に新たな展開を巻き起こした。その『Ⅱ』&『Ⅲ』を彩った膨大な制作資料の数々が、ここに集結。重厚な世界観で贈る『オーバーロード』のアニメーションとしての魅力を、クリエイターの言葉と貴重な資料をもとにもう一度振り返り、本書でさらに深めて欲しい。



キャラクター設定

アニメ『オーバーロード』では、物語が加速度的に動いていく2期、3期で新キャラクターが多く登場した。引き続き物語を牽引するレギュラーメンバーのなかにも、衣装の変化や小道具が加われば、当然設定が描き起こされる。新キャラクターはもちろんのこと、レギュラーメンバーの追加設定にも注目して欲しい。

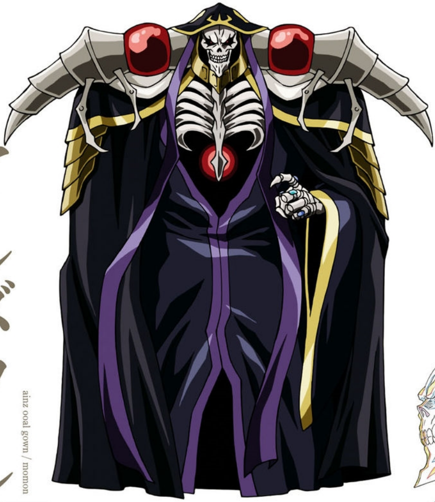


アインズ・ウール・ゴウン／モモン

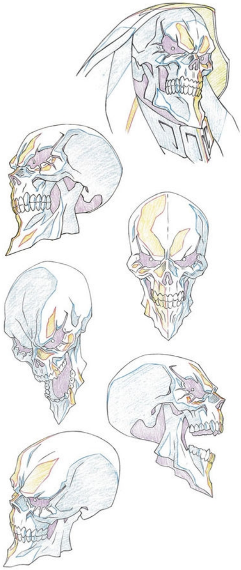
ainz ooal gown / momon

〔CV〕日野 聡

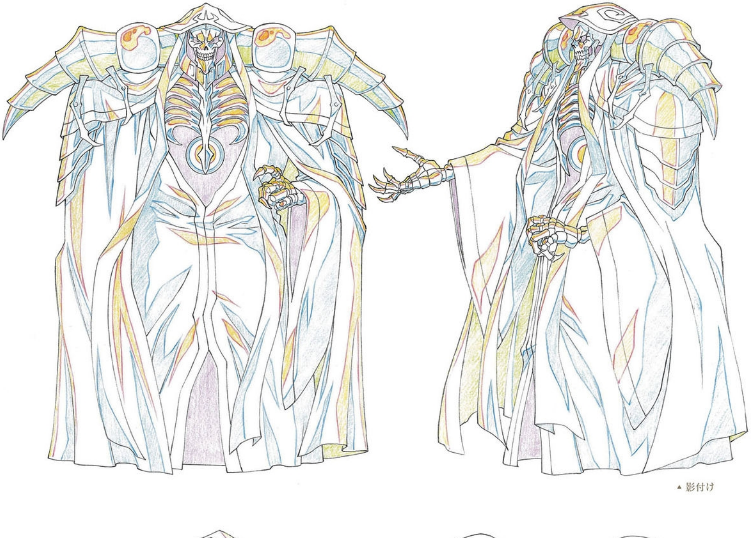
〔種族〕死の支配者（オーバーロード）ほか
〔所属〕アインズ・ウール・ゴウン
〔役職〕至高の41人、ナザリック地下大墳墓 統治者



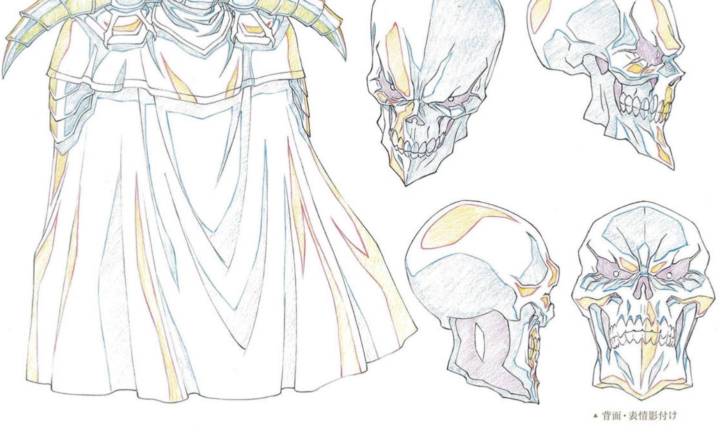




ギルド「アインズ・ウール・ゴウン」の長。ナザリック地下大墳墓の統治者。DMMO-RPG「ユグドラシル」では最高の総合レベル100を取得した魔法職で、レベル30の戦士ほどの肉体能力を持つ。「ユグドラシル」がサービス終了を迎えたそのとき、ギルドの本拠地ごと異世界へと転移してしまう。ギルドメンバーに強い愛着を持ち、異世界では国家や生物と友好的な関係を持とうとするが、仲間を脅かす者や侮辱する者には容赦しない性格。現実世界では「鈴木悟」という名のサラリーマンだった。



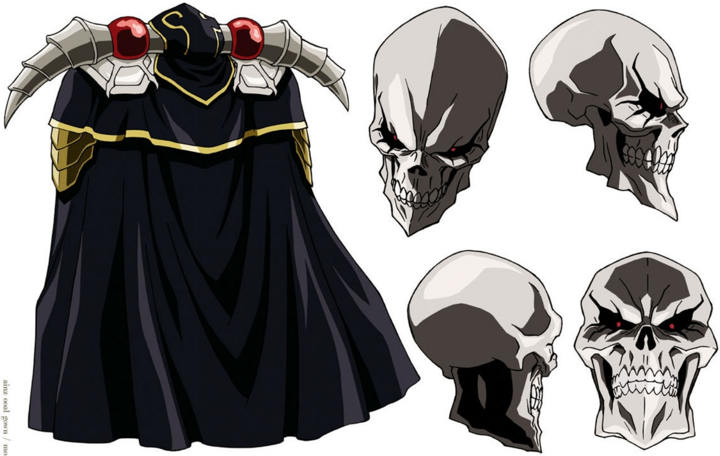
▲影付け

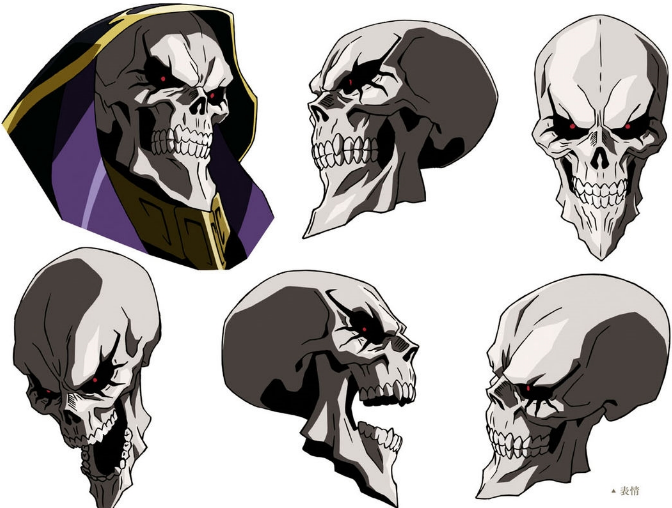


▲背面・表情影付け

ainz ooal gown / momon

アインズ・ウール・ゴウン／モモン





▲表情



▲ モモン全身



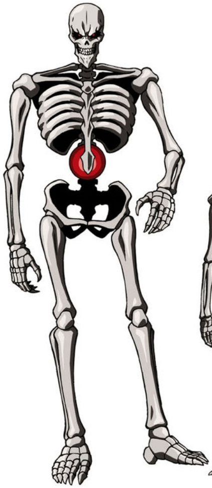
▲ モモンヘルム頭部



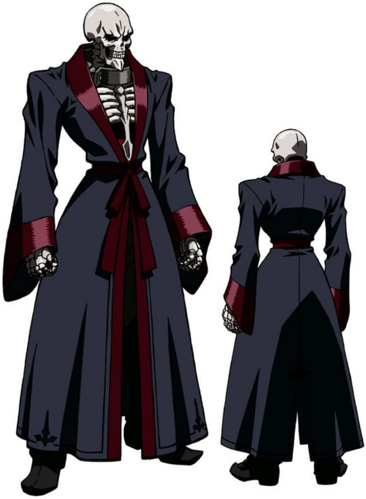
剣士装備 ▶

ainz ooal gown / momon

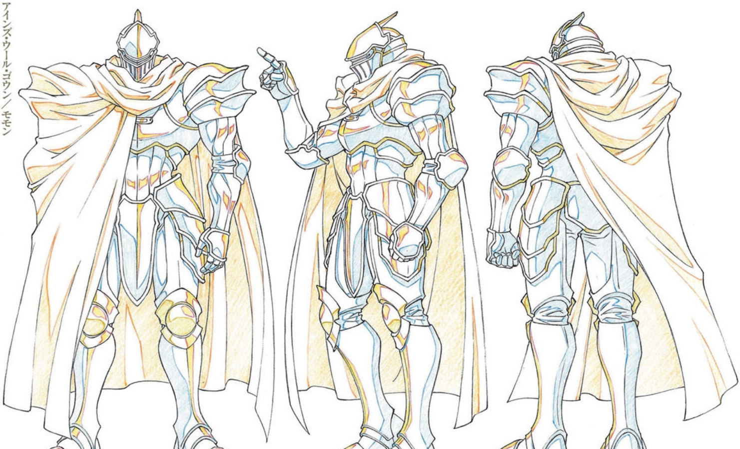
アインズ・ウール・ゴウン／モモン



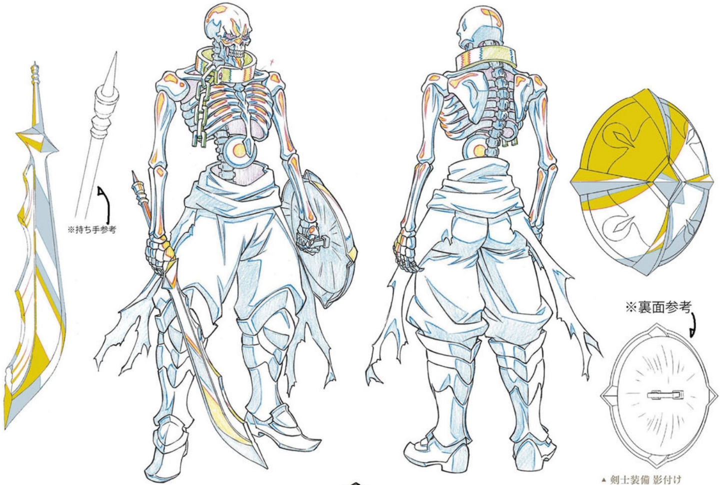
▲全裸



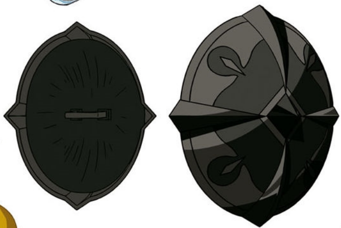
▲ローブ姿



▲モモン 影付け



▲ 剣士装備 影付け



ラウンドシールド ▸



▲ シミター



◂ 蘇生の短杖
"ワンド・オブ・リザレクション"



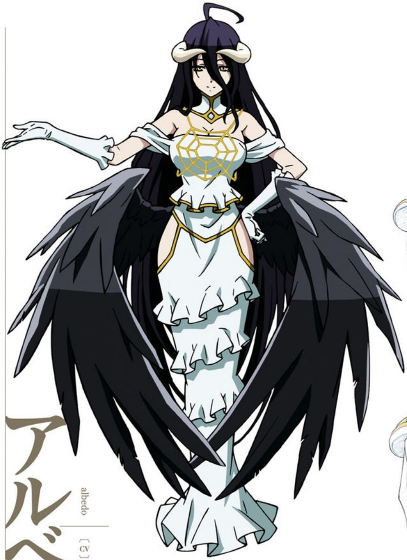
▲ アインズの箱

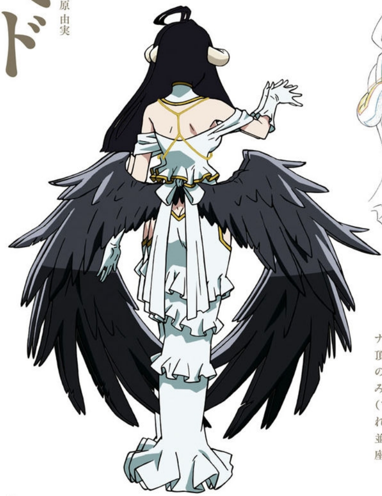
アルベド

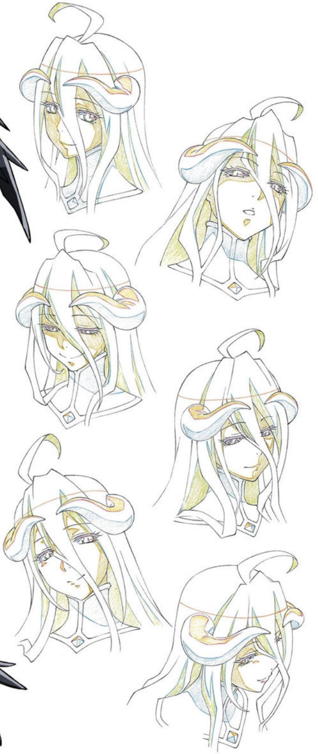
albedo

〔CV〕原 由実

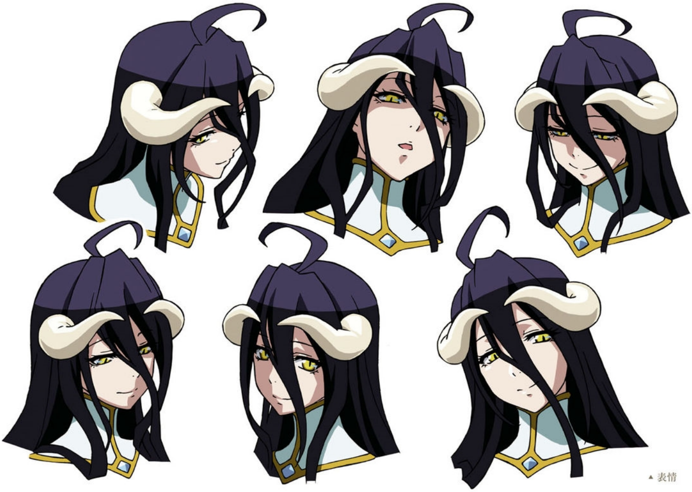
〔種族〕小悪魔（インプ）ほか
〔所属〕ナザリック地下大墳墓
〔役職〕ナザリック地下大墳墓 守護者統括、正妃（自称）
〔造物主〕タブラ・スマラグディナ



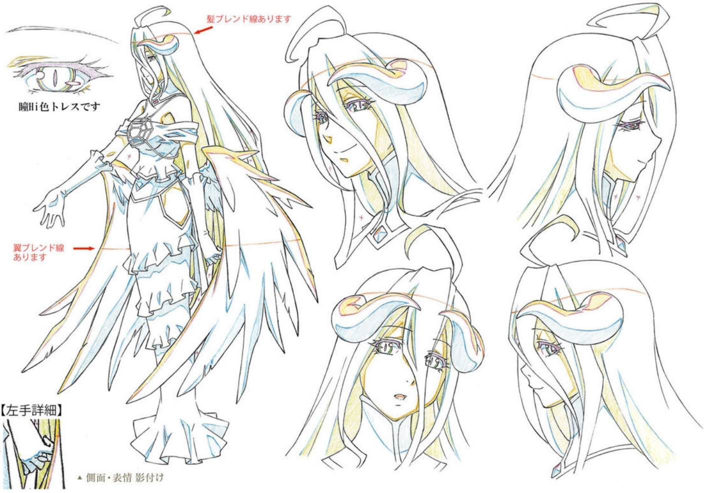




ナザリック地下大墳墓の守護者統括であり、全NPCの頂点に立つ存在。絶世の美女と呼ぶにふさわしい美貌の持ち主だが、造物主であるタブラがつけた設定「ちなみにビッチである」を「ユグドラシル」最終日にモモンガ（アインズ）によって「モモンガを愛している」と変更されたため、非常に残念な一面を持つことになる。主に並々ならぬ忠誠心と愛情を捧げ、シャルティアとは正妃の座を争う仲に。裁縫の腕はプロ級。



▲ 表情



▲ 側面・表情 影付け

シャルティア・ブラッドフォールン

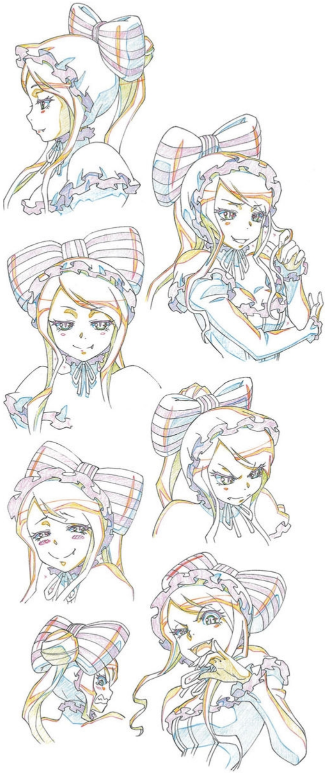
shalltear bloodfallen

〔CV〕上坂すみれ

〔種族〕真祖（トゥルーヴァンパイア）ほか
〔所属〕ナザリック地下大墳墓
〔役職〕ナザリック地下大墳墓第一～第三階層守護者
〔造物主〕ペロロンチーノ







ナザリック地下大墳墓第1～第3階層の守護者。人間型は可憐な美少女だが、完全異形形態時には恐ろしい姿となる吸血鬼。一対一の戦闘においては階層守護者の中で最強クラスの戦闘能力を誇るが、血を浴び続けると殺戮衝動に駆られる「血の狂乱」などのペナルティを持つ。ペロロンチーノの趣味により、特殊な趣味嗜好を持っているが、アインズのことは心から愛している。



▲ 表情

▼ 変装 影付け



アウラ・ベラ・フィオーラ

aura bella fiora

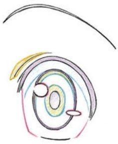
〔CV〕加藤英美里

〔種族〕闇妖精（ダークエルフ）
〔所属〕ナザリック地下大墳墓
〔役職〕ナザリック地下大墳墓 第六階層守護者
〔造物主〕ぶくぶく茶釜





ナザリック地下大墳墓第6階層守護者。左右で異なる瞳の色が特徴的で、明るく元気な性格。マーレの姉にあたるがアウラを作ったぶくぶく茶釜の遊び心により、いつも男装をしている。個人の戦闘力は守護者たちの中においてはけっして高くないが、実戦ではビーストテイマーの能力により高レベルの魔獣を何体も使役して活躍。造物主同士が姉弟であるシャルティアとはケンカしがち。

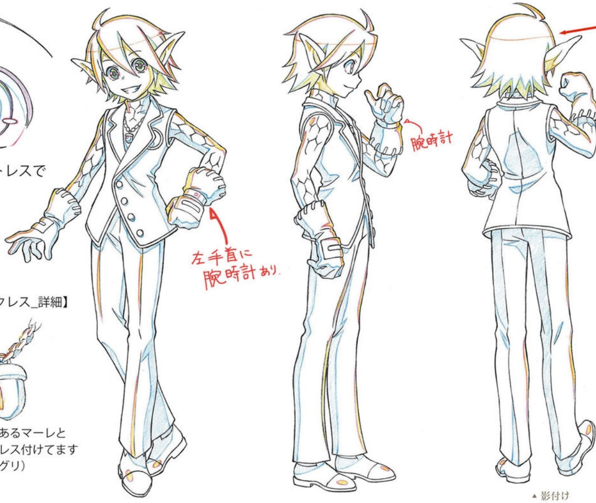


瞳Hi色トレスで

【胸元ネックレス_詳細】



双子の弟であるマーレと
同じネックレス付けてます
（形はドングリ）

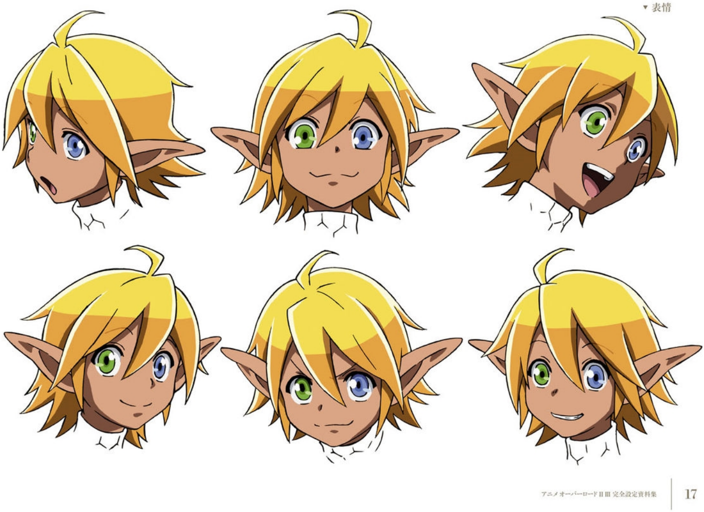


▲影付け



製品イメージ

▼表情

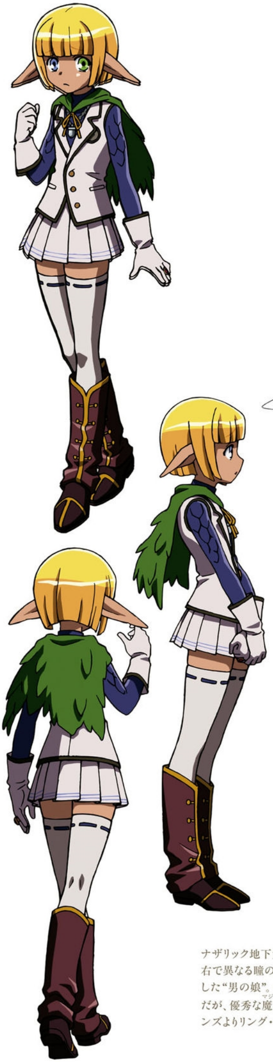


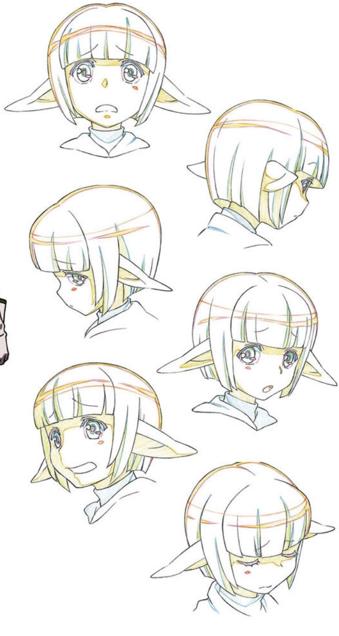
マーレ・ベロ・フィオーレ

mare bello fiore

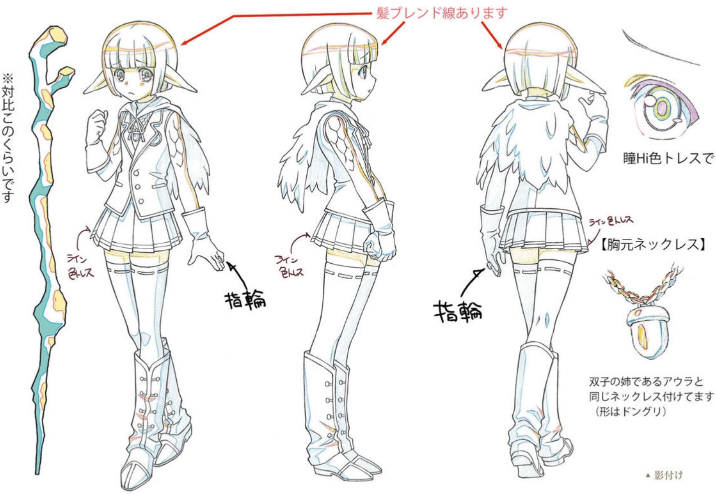
〔CV〕内山夕実

〔種族〕闇妖精（ダークエルフ）
〔所属〕ナザリック地下大墳墓
〔役職〕ナザリック地下大墳墓 第六階層守護者
〔造物主〕ぶくぶく茶釜

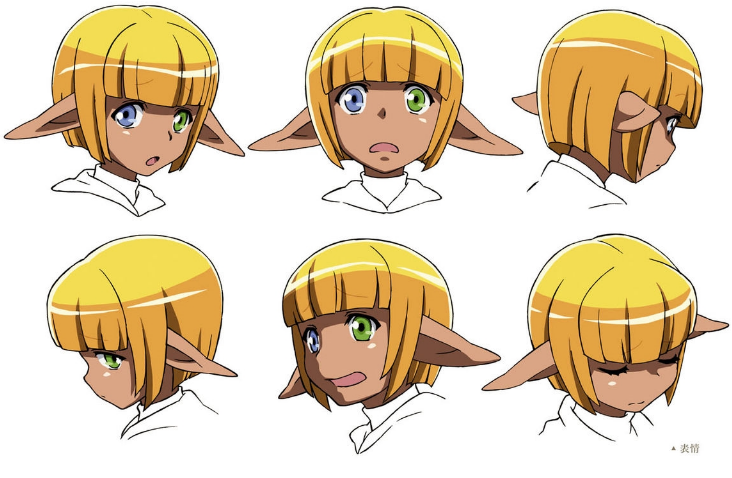




ナザリック地下大墳墓第6階層の守護者。双子の姉であるアウラと同じく、左右で異なる瞳の色が特徴的。ぶくぶく茶釜の遊び心によりアウラとは逆に女装した“男の娘”。気弱でいつもおどおどしており、姉に逆らうことができない性格だが、優秀な魔法詠唱者（マジック・キャスター）として様々な任務を遂行。NPCとしては初めて、アインズよりリング・オブ・アインズ・ウール・ゴウンを渡された。


髪ブレンド線あります
※対比このくらいです
ライン色トレス
ライン色トレス
ライン色トレス
指輪
指輪
瞳Hi色トレスで
【胸元ネックレス】
双子の姉であるアウラと
同じネックレス付けてます
（形はドングリ）

▲ 影付け



▲ 表情

〔種族〕最上位悪魔（アーチデビル）ほか
〔所属〕ナザリック地下大墳墓
〔役職〕ナザリック地下大墳墓 第七階層守護者
〔造物主〕ウルベルト・アレイン・オードル

デミウルゴス

demiurge

〔CV〕加藤将之





ナザリック地下大墳墓第7階層の守護者。ナザリックの防衛指揮官を任じられて、様々な作戦や計画に携わっている。類まれなる頭脳を持ち、徹底した合理主義者で悪魔らしい冷酷な性格だが、ナザリックの仲間には穏健な顔も見せる。ただしセバスとは犬猿の仲。アインズに対して絶対の忠誠を誓っており、彼の妨げとなるものはたとえ身内であっても容赦しない。時に主の行動を深読みし過ぎることも。



▲影付け


ヤルダバオトという名前ですが、
実際は仮面つけたデミウルゴスです。
別紙設定【デミウルゴス】と
併せてご確認お願いします。

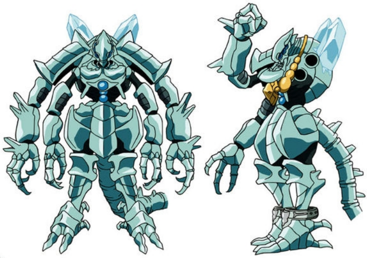
▲影付け

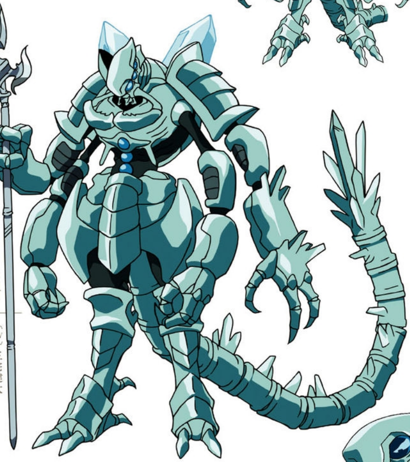
コキュートス

cocytus

〔CV〕三宅健太

〔種族〕蟲王（ヴァーミンロード）ほか
〔所属〕ナザリック地下大墳墓
〔役職〕ナザリック地下大墳墓第五階層守護者
〔造物主〕武人建御雷

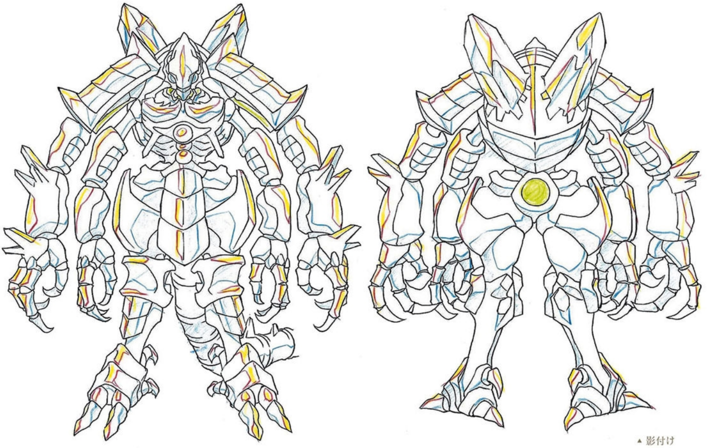






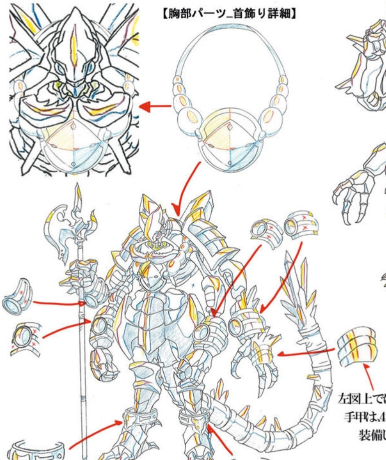


ナザリック地下大墳墓第5階層を護る巨大な体躯の異形の守護者。鎧のような外骨格に覆われた姿は、二足歩行の昆虫を想起させる。武人建御雷が、武人をコンセプトに作ったNPCで、4本の腕で異なる武器を操る。武器・防具の知識にも明るい。言動や性格は武人と呼ぶにふさわしいもので、主君への忠誠心は絶対。どんなに格下の相手であっても、戦士としての気概を持つ者に対しては敬意を払う。



▲影付け

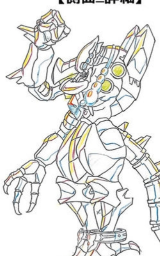
【胸部パーツ_首飾り詳細】



【パーツ別_詳細】

左図上ではありませんが、
手甲は、4本の手全てに
装備しています。

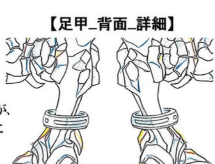
【側面_詳細】



【手甲_詳細】



【足甲_背面_詳細】



▲影付け

セバス・チャン

sebas tian

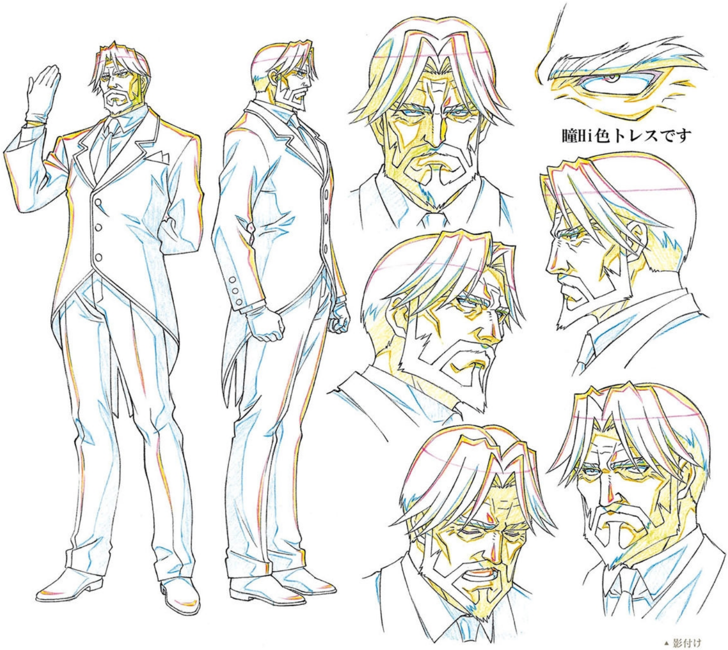
〔CV〕千葉 繁

〔種族〕不明
〔所属〕ナザリック地下大墳墓
〔役職〕ナザリック地下大墳墓 執事
〔造物主〕たっち・みー

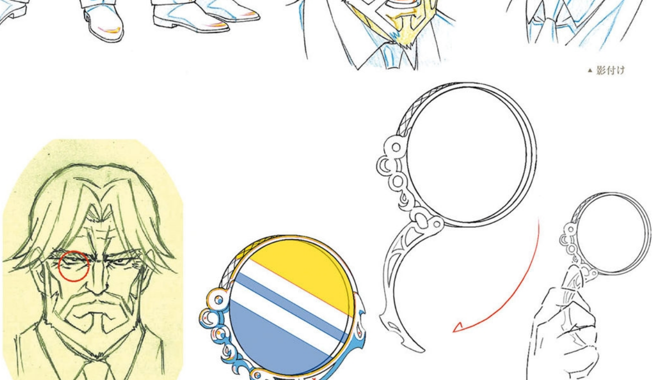




至高の41人に仕えていたNPCのひとり。ナザリック地下大墳墓の執事。戦闘メイド隊「プレアデス」を指揮下に持ち、役職の上では階層守護者と同格。筋骨隆々とした鋼のような肉体を持ち、戦闘面においても階層守護者に引けを取らない。たっち・みーの性格を受け継いでいるため、人格者であり、弱者救済を是としている。NPCの中では数少ない人間に対して友好的な人物。ナザリックに属さない者に冷酷なデミウルゴスとは反目しがち。



▲ 影付け



▲ 影付け

ユリ・アルファ

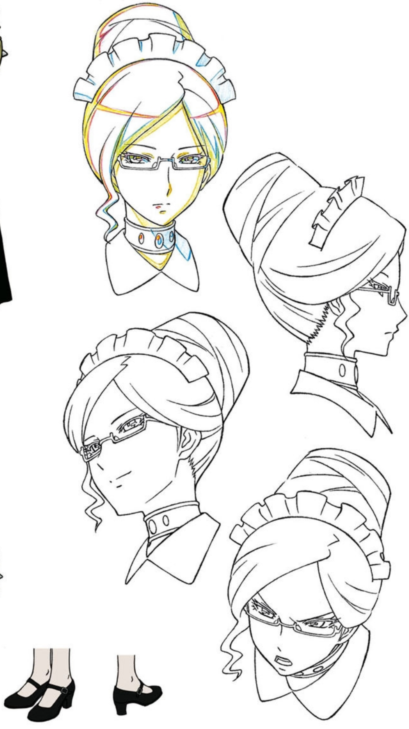
yuri・α

〔CV〕五十嵐裕美

〔種族〕首無し騎士（デュラハン）
〔所属〕ナザリック地下大墳墓
〔役職〕ナザリック地下大墳墓 戦闘メイド
〔造物主〕やまいこ







セバス率いる6人の戦闘メイド隊「プレアデス」の副リーダー。メガネが似合う知的な美しさを持ち、スタイルも抜群。個性的な「プレアデス」のメンバーにとってはまとめ役として、姉のように慕われている。性格は生真面目で、公私の別をわきまえながらも、少々お堅いところがある。格闘系の職業を取得しており、棘付きのガントレットを装備した肉弾戦が得意。

ルプスレギナ・ベータ

lupusregina・β

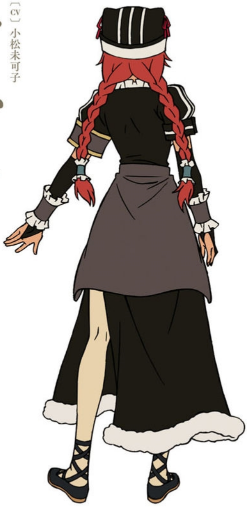
〔CV〕小松未可子

〔種族〕人狼（ワーウルフ）

〔所属〕ナザリック地下大墳墓

〔役職〕ナザリック地下大墳墓 戦闘メイド







「プレアデス」のひとり。アインズより、カルネ村の監視や天才錬金術師である重要人物・ンフィーレアの保護を命じられて派遣されている。人間にも陽気で人懐っこい振る舞いで接し、カルネ村の人たちとも仲良くしているように見える。神官系の職業を習得しており、回復のみならず、ある程度は肉弾戦や攻撃魔法をこなすことができる。人狼のため、狼形態の際は四足歩行に変わる。

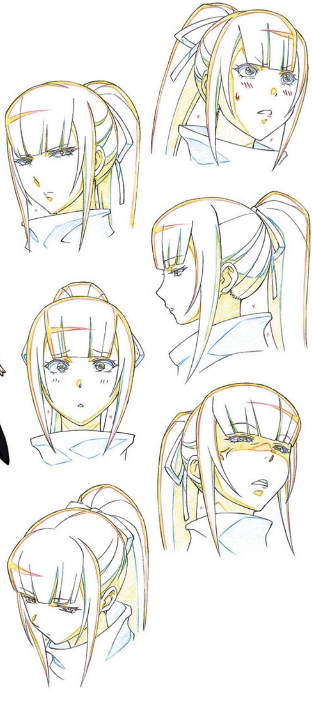
ナーベラル・ガンマ

narberal・Γ

〔CV〕沼倉愛美

〔種族〕二重の影（ドッペルゲンガー）
〔所属〕ナザリック地下大墳墓
〔役職〕ナザリック地下大墳墓 戦闘メイド
〔造物主〕弐式炎雷





「プレアデス」のひとり。ナザリックのNPCの多くに共通する人間蔑視の思想を持つ。生粋の魔法職だが鎧や剣の装備も可能。魔法詠唱者（マジック・キャスター）としては電撃系を得意としている。性格はあまり我慢強いほうではなく、短気で毒舌。人間を下等生物と認識しているが、人間に興味がないだけで、率先して害を与えることはない。真の姿は異形だが、普段はミステリアスな黒髪美人。

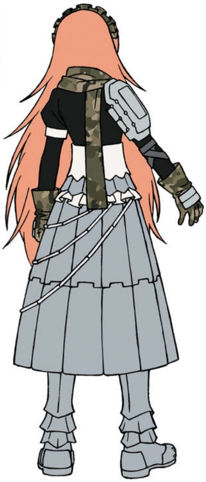
シーゼットニイチニハチ・デルタ

CZ2128・Δ

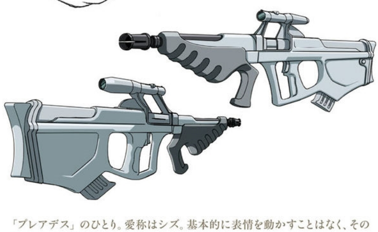
〔CV〕瀬戸麻沙美

〔種族〕自動人形（オートマトン）〔所属〕ナザリック地下大墳墓〔役職〕ナザリック地下大墳墓 戦闘メイド









「プレアデス」のひとり。愛称はシズ。基本的に表情を動かすことはなく、その緑の瞳が感情を表すことはないが、可愛いものや小さくてモフモフしたものが好き。造物主のガーネットがギミック考案者だったことから、ナザリックのすべてのギミックと解除方法を熟知している。

ソリュシャン・イプシロン

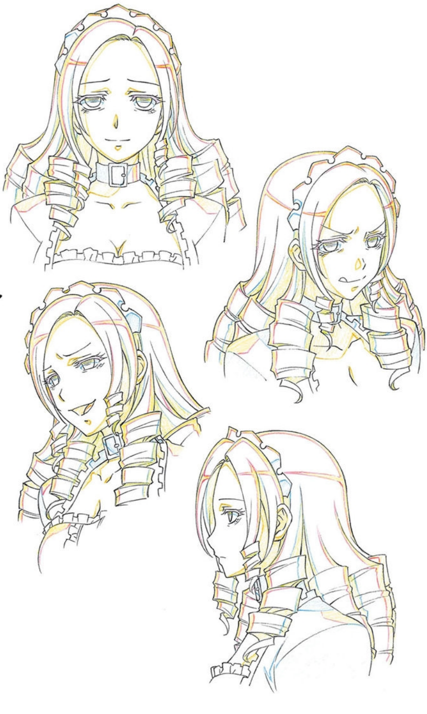
solution・ε

〔CV〕佐倉綾音

〔種族〕不定形の粘液（ショゴス）〔所属〕ナザリック地下大墳墓〔役職〕ナザリック地下大墳墓 戦闘メイド〔造物主〕ヘロヘロ







「プレアデス」のひとり。己の感情を隠して演技ができることから、令嬢役としてセバスとともに人間の町で暮らし、情報収集に務めた。感情を表に出さない一方で、人間種を下等生物として強く蔑視しており、彼らを嬉々として、いたぶり殺すことを楽しむ一面もある。美しい女性に擬態しているが、その本性は汚い色をした捕食型スライム。

エントマ・ヴァシリッサ・ゼータ

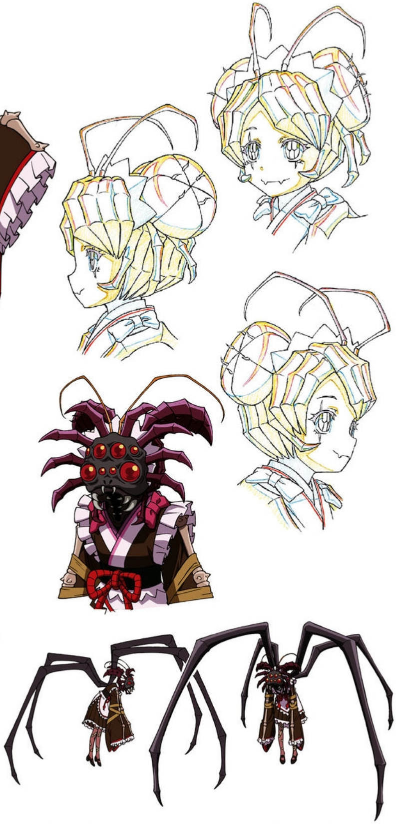
εντομα・βασιλισσα・ζ

〔CV〕真堂 圭

〔種族〕蜘蛛人（アラクノイド）
〔所属〕ナザリック地下大墳墓
〔役職〕ナザリック地下大墳墓 戦闘メイド
〔造物主〕源次郎







「プレアデス」のひとり。シニヨンが似合う可憐な美少女で、口調は甘ったるくて幼い。直接的な戦闘能力は低いが、符術師であり、様々な蟲を呼び出して使役する蟲使いでもあるため、戦闘では幅広い活躍を見せる。人間に対して特に悪感情はなく、ただの食料として捉えている模様。可愛らしい容姿は、すべて蟲による擬態。

ハムスケ

hamusuke

〔CV〕渡辺明乃

〔種族〕ユグドラシルに同種がいないため不明 〔所属〕ナザリック地下大墳墓 〔役職〕アインズのペット





数百年を生きる「森の賢王」。見た目は巨大で可愛らしいジャンガリアンハムスターだが、魔法も使えることができ、肉弾戦では低ランクの冒険者では敵わない強烈な一撃を放つ。トブの大森林の南側を縄張りにしていたときに、冒険者として名声を高めようとしていたアインズと出会い、「ハムスケ」と命名され忠誠を誓うようになる。口調も独特で、語尾に「ござる」がつく。

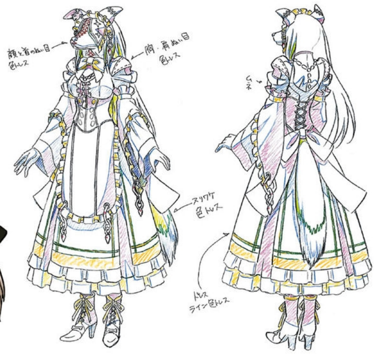
ペストーニャ・S(ショートケーキ)・ワンコ

pestonya shortcake wanko

〔CV〕新井里美

〔所属〕ナザリック地下大墳墓 〔役職〕メイド長 〔造物主〕餡ころもっちもち





ナザリック地下大墳墓のメイド長として、一般メイドの管理や教育に携わっている。姿は直立歩行した犬で、語尾に「～わん」を付けたり、付けるのを忘れたりする。愛称はペス。強力な治癒魔法と復活魔法の使い手である高位の神官であり、ナザリックには珍しく慈悲深い性格。セバス不在時には、第九～第十階層の運営管理も行う。

副料理長

sous-chef

〔CV〕佐藤拓也

〔所属〕ナザリック地下大墳墓
〔役職〕ナザリック地下大墳墓 副料理長







ナザリック地下大墳墓の副料理長。普段は食堂で仕事をしているが、時折、第9階層でバーのマスターとして腕を振るう。様々なドリンクを作ることができる。とあるキノコに見た目が似てることから、「ピッキー」という愛称で呼ばれている。

エクレア・エクレール・エイクレアー

eclair ecleir eicler

〔CV〕檜山修之

〔所属〕ナザリック地下大墳墓
〔造物主〕餡ころもっちもち
〔役職〕ナザリック地下大墳墓 執事助手（副執事長）









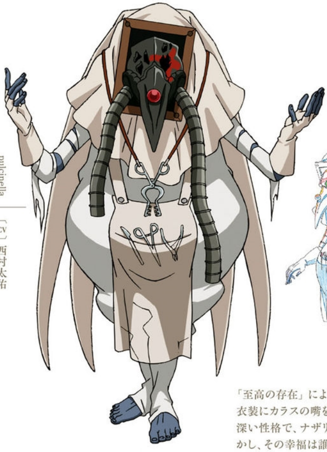
第9階層の客室周辺を管轄するセバス配下の執事助手。その姿はイワトビペンギンさながらで、目出し帽を被った謎の使用人を従え、行動をフォローさせている。造物主の餡ころもっちもちにより、なぜかナザリックの支配を狙っているという設定が与えられている。性格は気取り屋だが残念な言動が目立つ。掃除にはうるさい。

プルチネッラ

pulcinella

〔CV〕西村太佑

〔所属〕ナザリック地下大墳墓





「至高の存在」によって創造された、ナザリック地下大墳墓の道化師。純白の衣装にカラスの嘴を模した仮面を付けている。自他共に認める温厚かつ慈悲深い性格で、ナザリックの多くの者に幸せをもたらすために行動している。しかし、その幸福は誰かを不幸にすることで成立するという歪んだ形で表される。

ヴィクティム

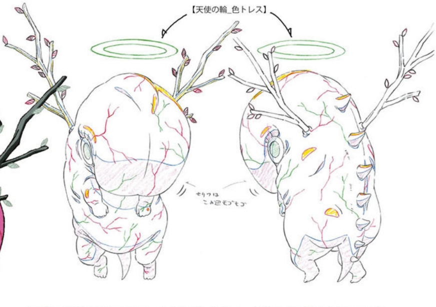
victim

〔CV〕東山奈央

〔種族〕天使（エンジェル）、大天使（アークエンジェル）など 〔所属〕ナザリック地下大墳墓

〔役職〕ナザリック地下大墳墓 第八階層守護者





ナザリック第8階層「荒野」の守護者。全長1mほどでピンクの胚子のような姿をしており、天使の輪を頭に乗せ、枯れたような翼を持っている。戦闘力そのものは乏しいが、自身が死ぬことで強力な足止め系のスキルを発動し、敵の動きを阻害することができる。第8階層には、ヴィクティムのスキル発動に関連した「あれら」と呼ばれる最強の存在がいるようだが正体不明。

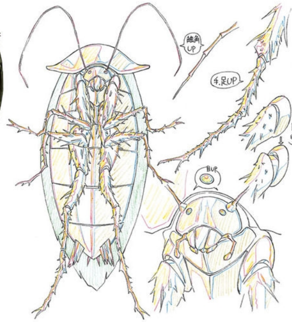
恐怖公

kyouhukou

〔CV〕神谷浩史

〔種族〕昆虫の森祭司（インセクト・ドルイド）など〔所属〕ナザリック地下大墳墓
〔役職〕ナザリック地下大墳墓 第二階層領域守護者





ナザリック地下大墳墓第２階層にある、「黒棺（ブラック・カプセル）」の領域守護者。「五大最悪」のひとりで「住居最悪」と呼ばれる。紳士的で貴族然とした出で立ちには威厳があるが、見た目は体高30cmほどの完全なゴキブリ。時々エントマが彼の眷属であるゴキブリをつまみ食いしている。

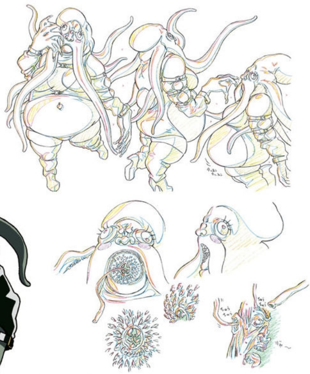
ニューロニスト・ペインキル

neuronist painkill

〔CV〕玄田哲章

〔種族〕脳食い（ブレイン・イーター）〔所属〕ナザリック地下大墳墓
〔役職〕ナザリック地下大墳墓 特別情報収集官





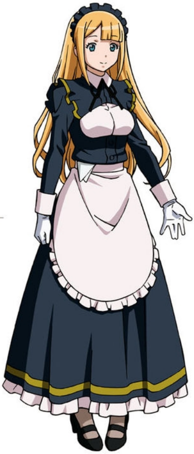
ナザリック第５階層「真実の部屋」の特別情報収集官。別名は拷問官。「五大最悪」のひとりで「役職最悪」と呼ばれている。膨れ上がった白い体で、頭部は６本の触手を持つタコ、４本の指には派手なネイルアートが施されている。性別不明だが、自称「おねえさん」。アインズに異性としての好意を寄せており、シャルティアやアルベドをライバル視している。

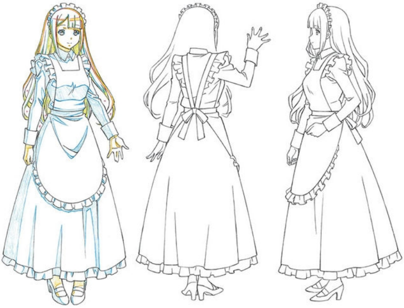
ツアレニーニャ・ベイロン

tuareninya veyron

〔CV〕嶋村侑

〔種族〕人間　〔所属〕ナザリック地下大墳墓　〔役職〕ナザリック地下大墳墓およびエ・ランテル メイド





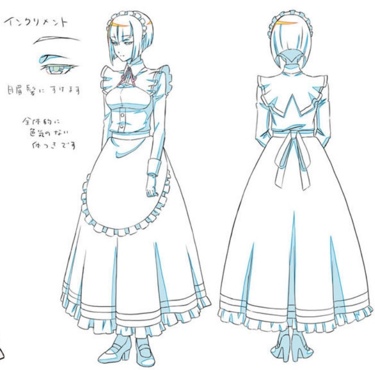
モモン（アインズ）を仲間として誘った、リ・エスティーゼ王国の冒険者であるニニャの姉。王国貴族の妾としてもてあそばれた後、娼館に売られた。その娼館からも放り出されたところをセバスに救出され、その後はアインズの計らいによりナザリックに迎えられた。命を救ってくれたセバスに深い恩義と好意を感じている。

インクリメント

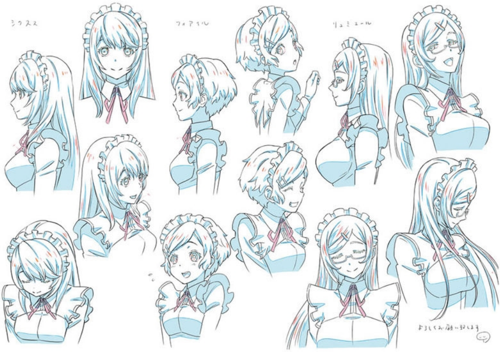
increment

〔種族〕人造人間（ホムンクルス）　〔所属〕ナザリック地下大墳墓　〔役職〕ナザリック地下大墳墓一般メイド





ナザリック地下大墳墓に41人いるとされている一般メイドのひとりで、人造人間（ホムンクルス）。第9階層～第10階層の雑務と清掃を主に担当する。読書家で、グループを作る一般メイドたちの輪には入らず、本を読みながら静かに食事をする癖がある。



シクスス

cixous

〔種族〕人造人間（ホムンクルス）
〔所属〕ナザリック地下大墳墓
〔役職〕ナザリック地下大墳墓一般メイド

〔CV〕千本木彩花





リュミエール

lumière

〔種族〕人造人間（ホムンクルス）
〔所属〕ナザリック地下大墳墓
〔役職〕ナザリック地下大墳墓一般メイド

〔CV〕大西沙織





フォアイル

foire

〔種族〕人造人間（ホムンクルス）
〔所属〕ナザリック地下大墳墓
〔役職〕ナザリック地下大墳墓一般メイド

〔CV〕岡咲美保





ナザリック地下大墳墓に41人いるとされる一般メイド。全員が人造人間（ホムンクルス）。アインズから守護者と共に名指しで感謝の意を告げられたシクスス。髪を短く切りそろえた活発そうなフォアイル。清楚なメガネっ娘のリュミエールは、食事の仕方は清楚だがフォークを異様に速く動かしている。

漆黒聖典・番外席次（絶死絶命）

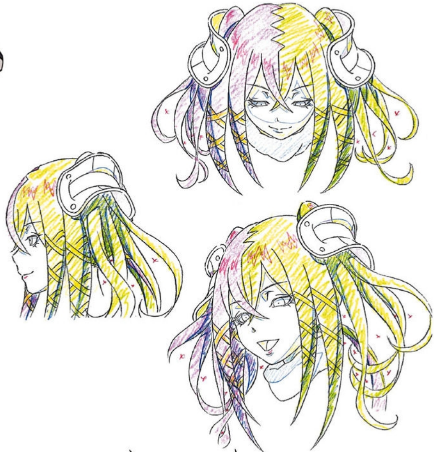
zesshi zetsumei

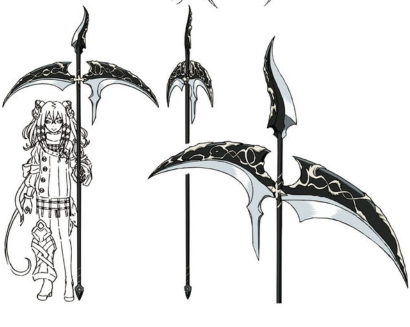
〔CV〕田村ゆかり

〔所属〕スレイン法国／漆黒聖典









スレイン法国の特殊部隊「漆黒聖典」の番外席次「絶死絶命」。法国で最強不敗の存在にして人類の守り手。五柱の神の装備が置かれた聖域の守護者。

ザリュース・シャシャ

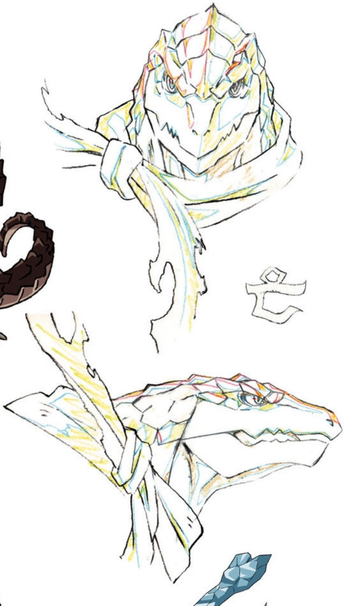
zaryusu shasha

〔CV〕東地宏樹

〔種族〕蜥蜴人（リザードマン）〔所属〕緑爪（グリーン・クロー）〔役職〕旅人









緑爪（グリーン・クロー）族のリザードマン。蜥蜴人四至宝のひとつである「凍牙の苦痛（フロスト・ペイン）」を有する高名な剣士で旅人。ナザリックによる侵攻への対策として周辺部族との結束・連携を提案し、これを成功させて戦いに臨んだ。

シャースーリュー・シャシャ

shasuryu shasha

〔CV〕楠見尚己

〔種族〕蜥蜴人（リザードマン）
〔所属〕緑爪（グリーン・クロー）
〔役職〕緑爪（グリーン・クロー）族 族長









冷静な判断力と強いリーダーシップを持つ緑爪（グリーン・クロー）族長でザリュースの兄。手練れの戦士でもある。ナザリックとの戦いでは、弟ザリュースと見事な連携を見せ、コキュートスに敬意を抱かせたほど。

クルシュ・ルールー

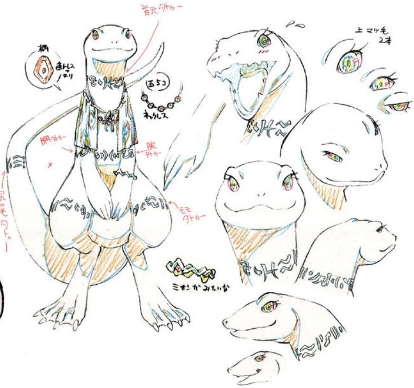
crusch lulu

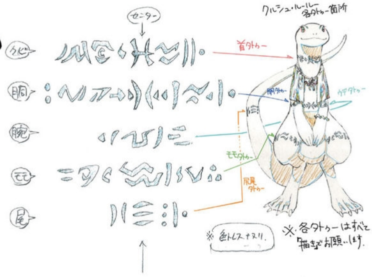
〔CV〕雨宮 天

〔種族〕蜥蜴人（リザードマン）〔所属〕朱の瞳（レッド・アイ）〔役職〕朱の瞳（レッド・アイ）族 族長代理











明晰な頭脳を持ち、森祭司（ドルイド）として優れた能力を有する族長代理として部族をまとめる。己の白い体が忌み嫌われていると考えていたが……。



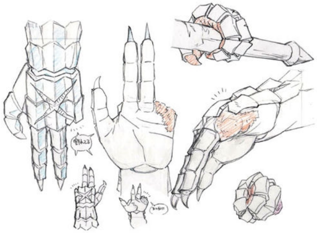


ゼンベル・ググー

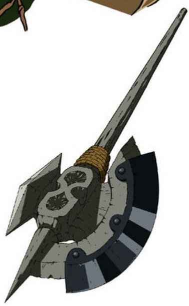
zenberu gugu

〔CV〕石井康嗣

〔種族〕蜥蜴人（リザードマン）
〔所属〕竜牙（ドラゴン・タスク）族
〔役職〕竜牙（ドラゴン・タスク）族族長







竜牙（ドラゴン・タスク）族長であり旅人。230センチを超える巨躯を有し、強くて豪胆。仲間から尊敬を集める。

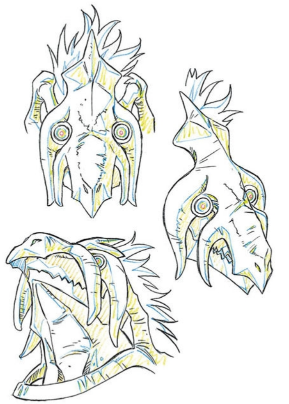
キュクー・ズーズー

kyuku zuzu

〔CV〕浅科准平

〔種族〕蜥蜴人（リザードマン）〔所属〕鋭き尻尾（レイザー・テール）
〔役職〕鋭き尻尾（レイザー・テール）族 族長





四至宝のひとつ「白竜の骨鎧」（ホワイト・ドラゴン・ボーン）を装備する。蜥蜴人の中でも最高の知能を有すが、呪いにより知力が低下。

スーキュ・ジュジュ

sukyu juju

〔CV〕櫻井トオル

〔種族〕蜥蜴人（リザードマン）〔所属〕小さき牙（スモール・ファング）
〔役職〕小さき牙（スモール・ファング）族 族長





もともとは狩猟班出身。飛び道具の腕は、蜥蜴人の中で最も優れている。族長決定の際も、投石を一撃で終わらせた。

ガゼフ・ストロノーフ

gazef stronoff

〔種族〕人間 〔所属〕リ・エスティーゼ王国 〔役職〕王国戦士長

〔CV〕白熊寛嗣









リ・エスティーゼ王国の戦士長。王からの信頼が厚く、五宝物のすべてを装備することが許されている。「剃刀の刃（レイザーエッジ）」から繰り出される武技の威力は、王国最強の名にふさわしい。心技体を兼ね備えた好漢。



▲ 王宮警護服 影付け



▲ 指輪 影付け



▲ 私服

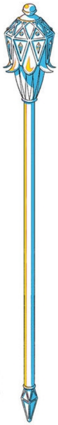
ランポッサ三世

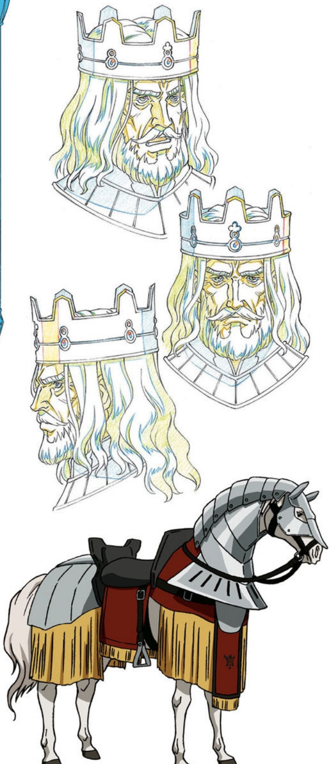
ramposa III

〔CV〕長克巳

〔種族〕人間
〔所属〕リ・エスティーゼ王国
〔役職〕リ・エスティーゼ王国国王









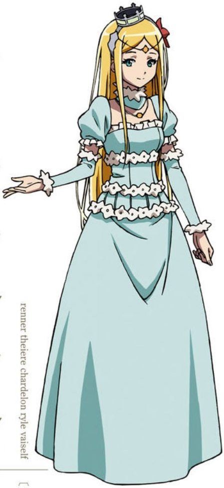
リ・エスティーゼ王国国王。在位39年、60歳。第一、第二王子の能力不足や王派閥と貴族派閥の激化する派閥争いのため、未だに王位に留まる。民思いで自ら危地に赴くことも躊躇しない人格者。

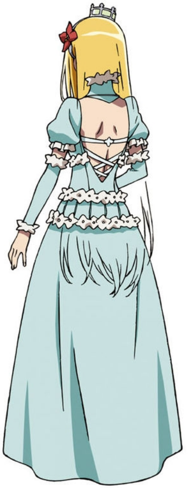
ラナー・ティエール・シャルドロン・ライル・ヴァイセルフ

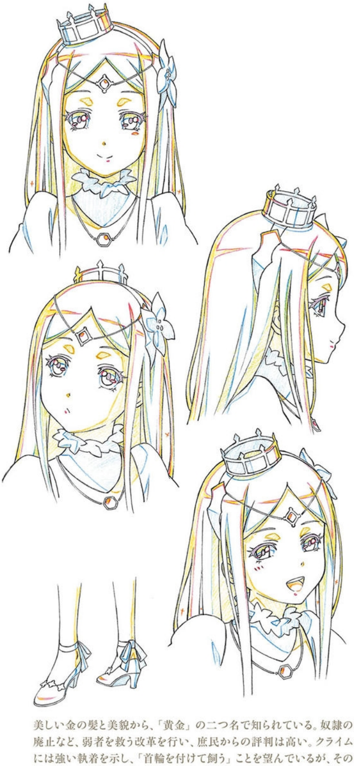
remner theiere chardelon ryle vaiself

〔種族〕人間　〔所属〕リ・エスティーゼ王国　〔役職〕第三王女

〔CV〕安野希世乃







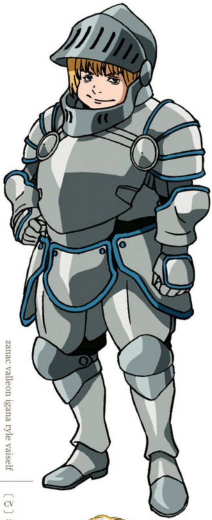
美しい金の髪と美貌から、「黄金」の二つ名で知られている。奴隷の廃止など、弱者を救う改革を行い、庶民からの評判は高い。クライムには強い執着を示し、「首輪を付けて飼う」ことを望んでいるが、その感情を表に出すことはない。

ザナック・ヴァルレオン・イガナ・ライル・ヴァイセルフ

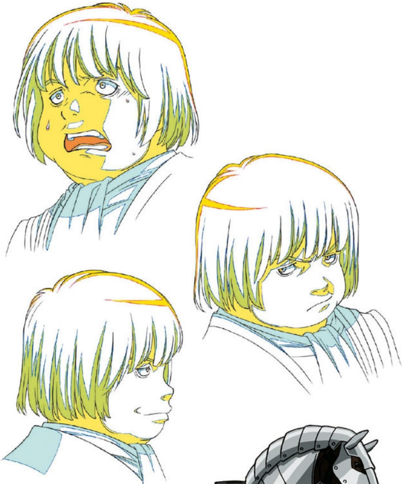
zanac valleon igana ryle vaiself

〔種族〕人間　〔所属〕リ・エスティーゼ王国　〔役職〕第二王子

〔CV〕藤吉浩二









リ・エスティーゼ王国の第二王子。長兄バルブロと後継者争いをしているが、冴えない風貌も相まってか周囲の評判はよろしくない。しかし、ラナーの本心やレエブン侯の真意を見破るなど、観察力・洞察力に優れた優秀な王子。

バルブロ・アンドレアン・イエルド・ライル・ヴァイセルフ

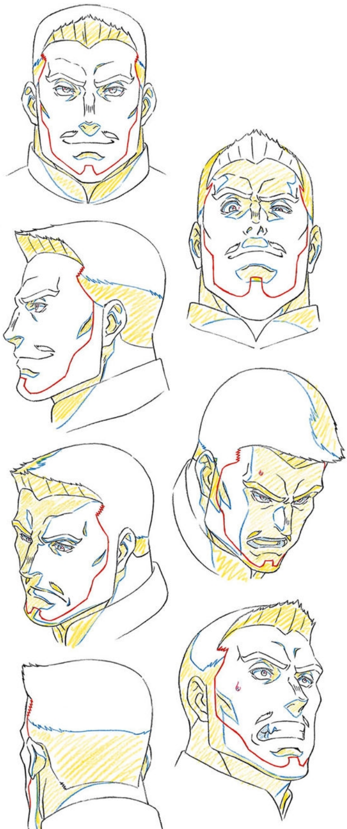
barbro andrean ield ryle vaiself

〔CV〕楠 大典

〔種族〕人間 〔所属〕リ・エスティーゼ王国 〔役職〕第一王子







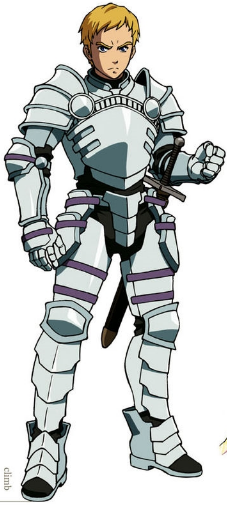
リ・エスティーゼ王国の第一王子。父・ランポッサIII世の後継者の座をザナックと争う。武芸に秀でているが、激しやすい性格で問題行動が多い。

クライム

climb

〔種族〕人間　〔所属〕リ・エスティーゼ王国　〔役職〕王国兵士

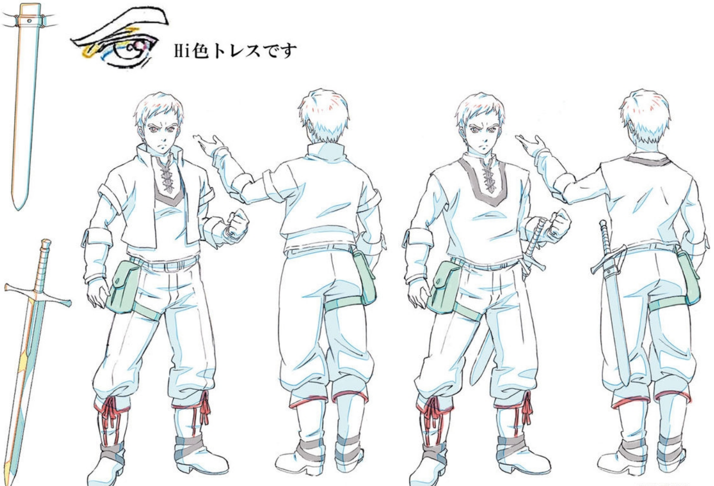
〔CV〕逢坂良太



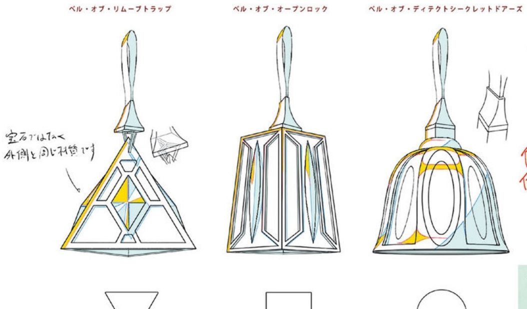


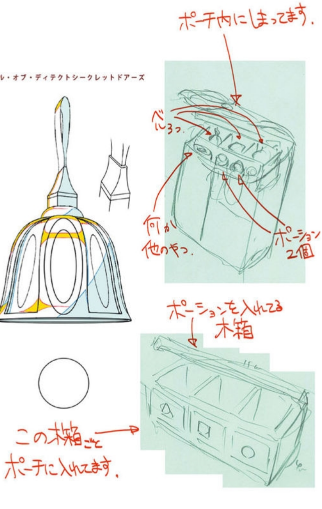


平民出身。孤児であった身をラナーに救われ、護衛として取り立てられたことから、主であるラナーには絶対の忠誠を誓っている。特別な剣の才能はなくとも、訓練を積み重ねる真面目で実直な性格。純白の全身鎧をラナーから与えられた。



▲ 私服 影付け





▲ クライムのベル 影付け

エリアス・ブラント・デイル・レエブン

elias brandt dale raeven

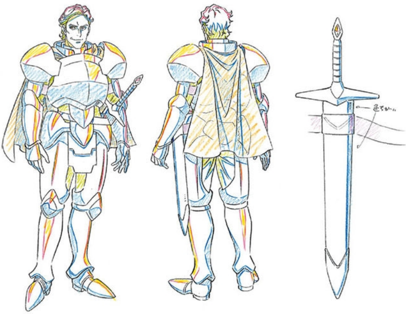
〔CV〕桐本拓哉

〔種族〕人間　〔所属〕リ・エスティーゼ王国　〔役職〕大貴族









六大貴族の中でも最大勢力を誇る。王派閥と貴族派閥の間で巧みに行動するためコウモリと揶揄されるが、実は国の崩壊を食い止める功労者。溺愛する一人息子「リーたん」の前では赤ちゃん言葉になってしまう。

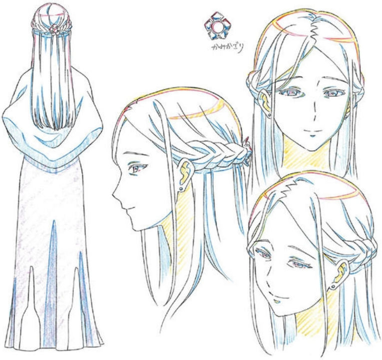
レエブンの妻

raeven's wife

〔CV〕藤田曜子

〔種族〕人間　〔所属〕リ・エスティーゼ王国





大貴族のひとり、レエブン侯の妻。レエブンが「リーたん」と呼ぶ最愛の息子の母親。

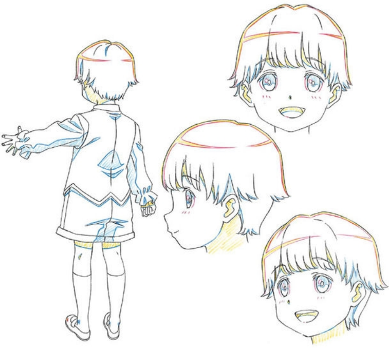
リーたん

rii-tan

〔CV〕藤田茜

〔種族〕人間　〔所属〕リ・エスティーゼ王国





レエブン侯が「リーたん」と呼んで溺愛する5歳の息子。レエブンは息子には自分より優れた才能があると確信している。

ボウロロープ侯

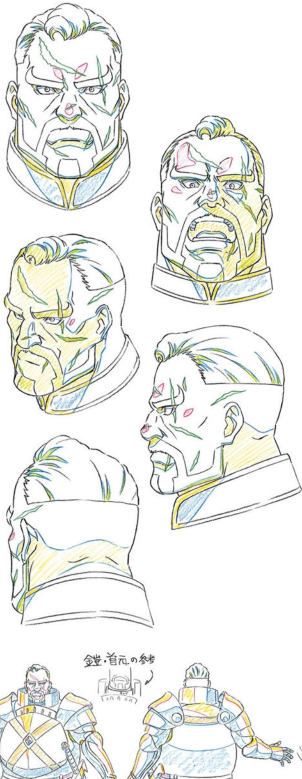
marquis boullope

〔CV〕伊原正明

〔種族〕人間　〔所属〕リ・エスティーゼ王国　〔役職〕大貴族









六大貴族のひとりで貴族派閥の領袖。大貴族中、最も広大な領土を所有している。典型的な選民思想の持ち主のため、貴族ではないガゼフが王直属の戦士長を務めていることを苦々しく思っている。

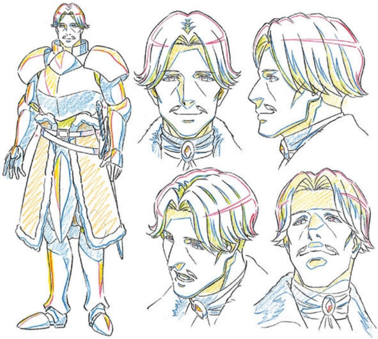
ブルムラシュー侯

marquis blumrush

〔CV〕野川雅史

〔種族〕人間 〔所属〕リ・エスティーゼ王国 〔役職〕大貴族





六大貴族のひとり。王派閥に属しながらも裏では帝国に通じ、情報を流している。王国筆頭の財力を誇るが欲深い。

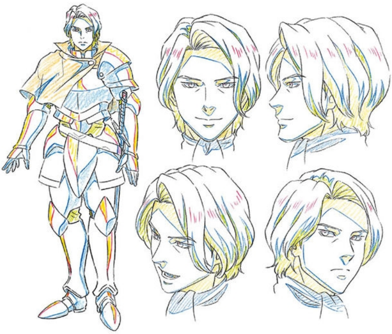
ペスペア侯

marquis pespea

〔CV〕石谷春貴

〔種族〕人間 〔所属〕リ・エスティーゼ王国 〔役職〕大貴族





六大貴族のひとり。ランポッサⅢ世の長女を妻に迎えているため、国王後継者候補のひとりとみなされている。派閥に属さない貴族たちから支持される。

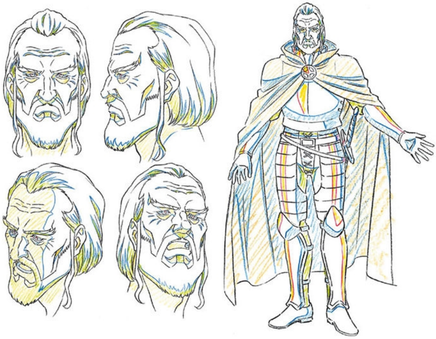
ウロヴァーナ辺境伯

margrave urovana

〔CV〕菊池康弘

〔種族〕人間 〔所属〕リ・エスティーゼ王国 〔役職〕大貴族





六大貴族のひとりで最年長。老齢ならではの威厳にあふれ、大貴族において最も人間的な魅力を漂わせる。

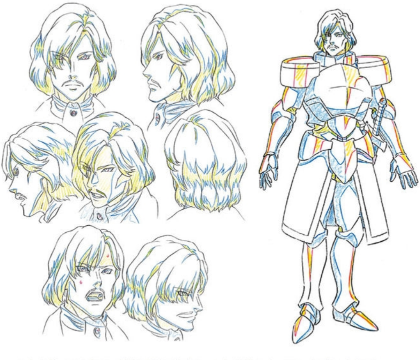
リットン伯

count lytton

〔CV〕佐藤拓也

〔種族〕人間 〔所属〕リ・エスティーゼ王国 〔役職〕大貴族





六大貴族のひとりで、貴族派閥に属する。六大貴族の中ではいちばん爵位が劣るため、他人を犠牲にしても自らの権力拡大を目論む。そのため貴族間での評判は悪い。

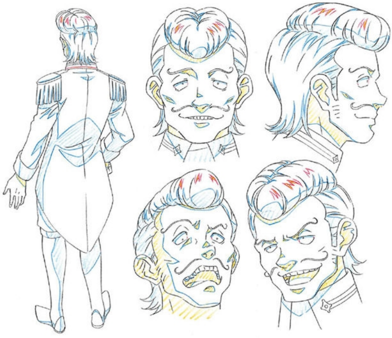
チエネイコ男爵

baron cheneko

〔CV〕中國卓郎

〔種族〕人間 〔所属〕リ・エスティーゼ王国 〔役職〕下級貴族





貴族派閥に属する下級貴族。バルブロの腰巾着として行動するが、その臆病さを唾棄されている。

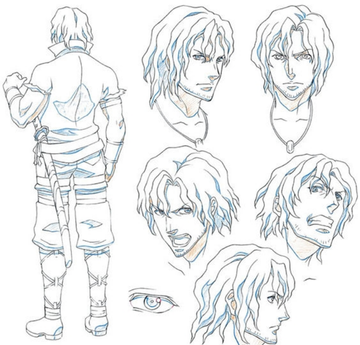
ブレイン・アングラウス

brain unglaus

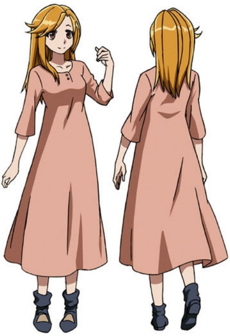
〔CV〕遊佐浩二

〔種族〕人間 〔所属〕リ・エスティーゼ王国 〔役職〕兵士





抜刀術の達人。農夫の出身だが、王国最強の戦士・ガゼフとほぼ互角の腕を持つ屈強の戦士。紆余曲折を経て、ラナー王女配下の兵士として、クライムの同僚となる。

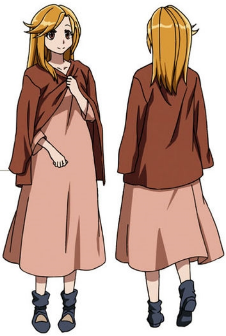


エンリ・エモット

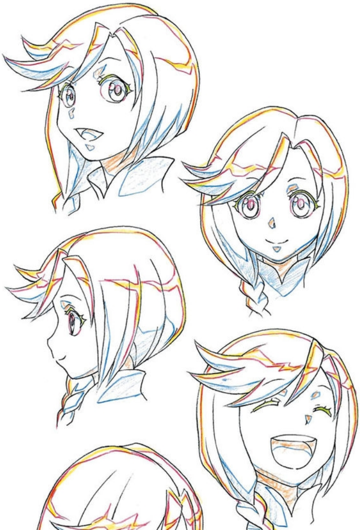
enri emmot

〔CV〕M・A・O

〔種族〕人間　〔所属〕カルネ村　〔役職〕族長







ゴブリン軍団を従えるカルネ村の「新たなる族長」。16歳。帝国騎士に偽装した法国兵士の襲撃に遭うも、妹・ネムと共にアインズに救われる。その際、アインズからアイテム「小鬼将軍の角笛」を与えられ、村の復興に尽力する。

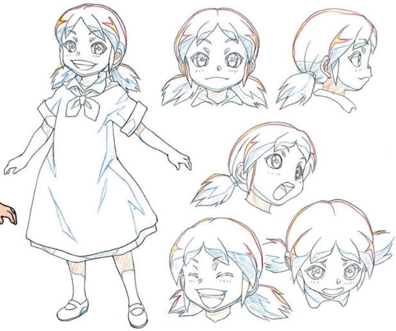
ネム・エモット

nem emmot

〔種族〕人間　〔所属〕カルネ村

〔CV〕高野麻里佳





カルネ村族長であるエンリの妹。10歳。天真爛漫な性格がアインズに気に入られ、ンフィーレア、エンリと共に警護対象となる。

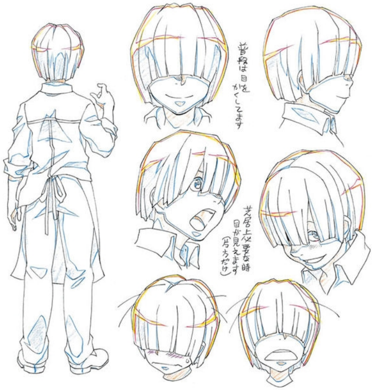
ンフィーレア・バレアレ

nfirea bareare

〔種族〕人間　〔所属〕エ・ランテル／カルネ村　〔役職〕薬師

〔CV〕村瀬 歩





エ・ランテル最高の薬師であるリィジー・バレアレの孫。リィジーと共にエ・ランテルからカルネ村に移住。アインズの援助を受け、赤いポーションを開発する。状況分析に優れるおとなしい性格。幼馴染みのエンリに想いを寄せるが……？

ラキュース・アルベイン・デイル・アインドラ

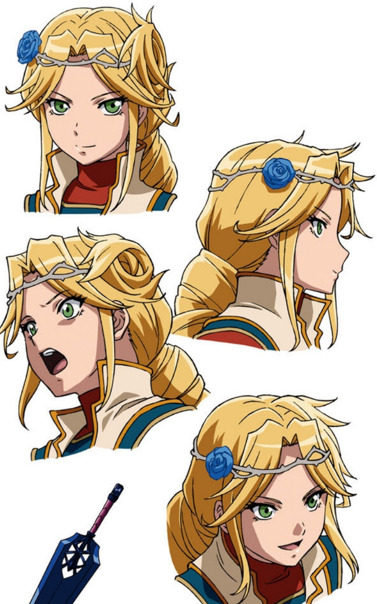
〔種族〕人間
〔所属〕蒼の薔薇
〔役職〕冒険者「蒼の薔薇」リーダー

lakyus alvein dale aindra

〔CV〕小清水亜美

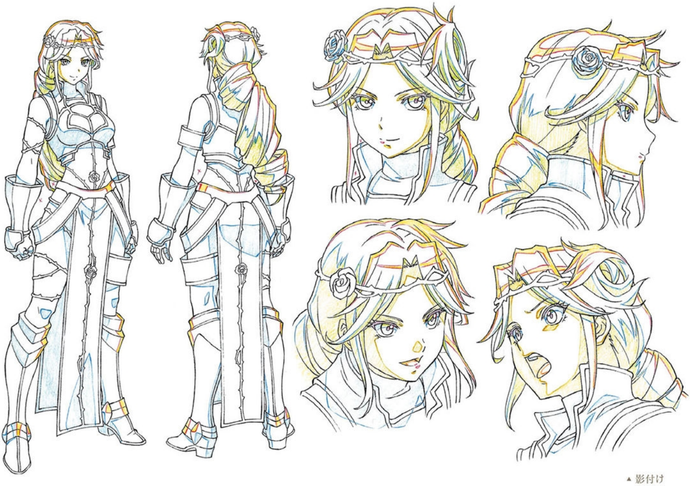




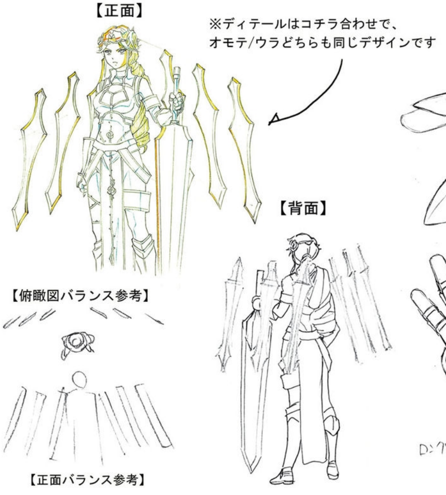




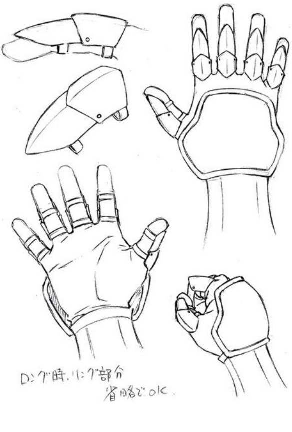
アダマンタイト級冒険者チーム「蒼の薔薇」リーダー。魔剣キリネイラムの持ち主。貴族の令嬢であり、19歳と若き身ながら英雄の領域に足を踏み込んだ神官戦士。蘇生魔法も扱える。ラナーと親しい。



▲影付け



▲フライング・ソーズ 装備詳細



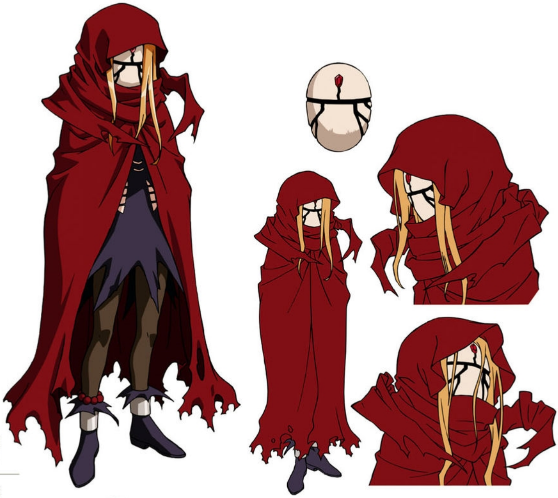
▲アーマーリング詳細

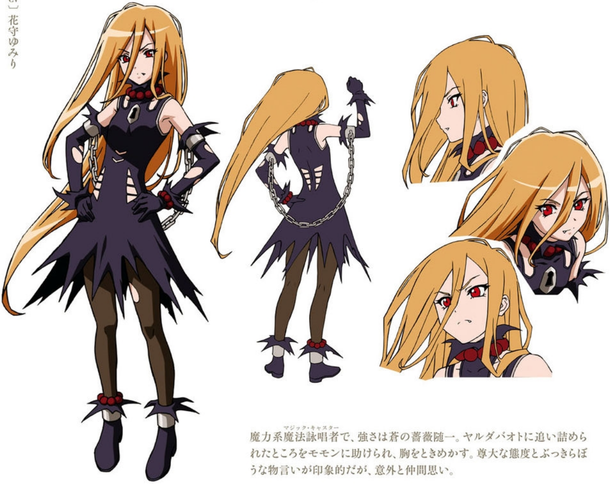
イビルアイ

ivileye

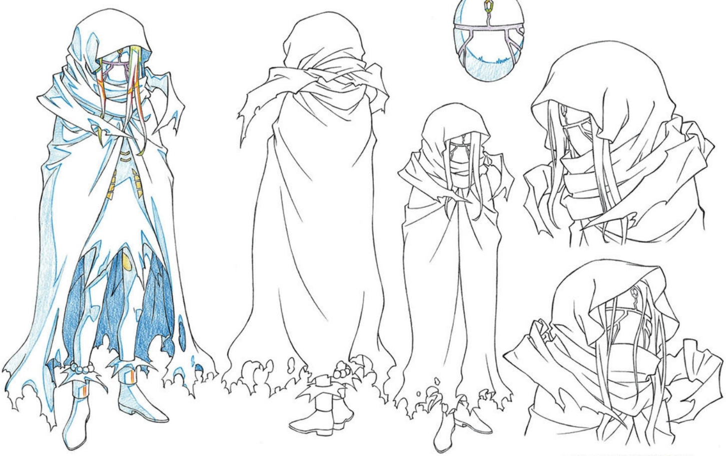
〔CV〕花守ゆみり

〔所属〕蒼の薔薇　〔役職〕冒険者「蒼の薔薇」メンバー

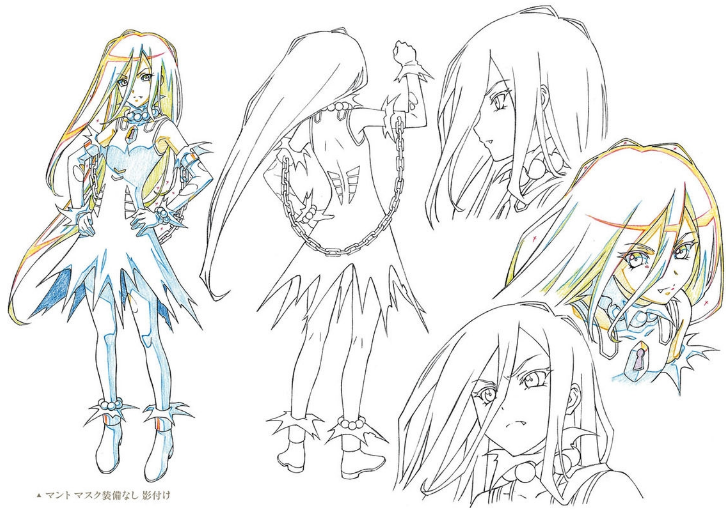




魔力系魔法詠唱者（マジック・キャスター）で、強さは蒼の薔薇随一。ヤルダバオトに追い詰められたところをモモンに助けられ、胸をときめかす。尊大な態度とぶっきらぼうな物言いが印象的だが、意外と仲間思い。



▲ マント マスク装備状態 影付け



▲ マント マスク装備なし 影付け

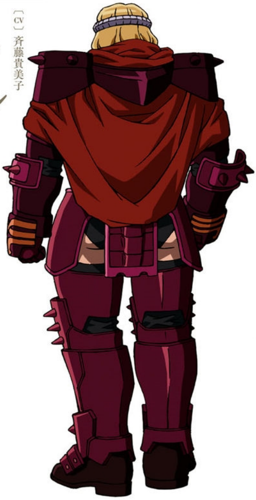
ガガーラン

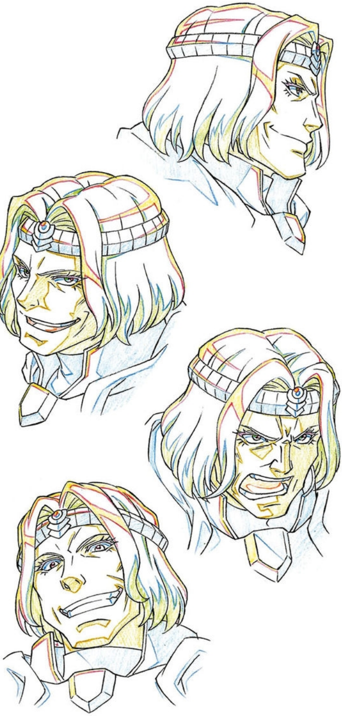
gagaran

〔CV〕斉藤貴美子

〔種族〕人間　〔所属〕蒼の薔薇　〔役職〕冒険者「蒼の薔薇」メンバー







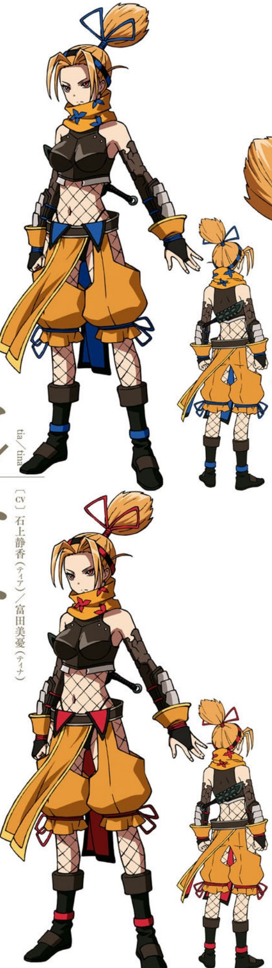
「蒼の薔薇」の戦士で古参メンバー。全身が筋肉といえる女偉丈夫。
一人称は「俺」で、クライムに助言を施すなど面倒見がいい。

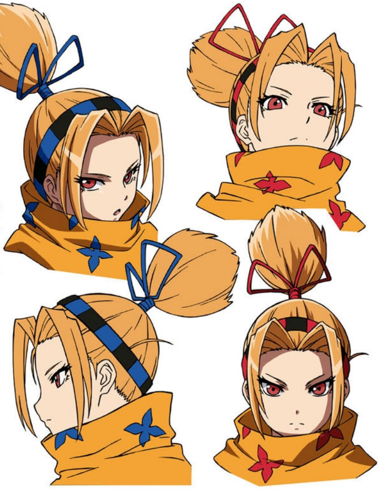
ティア／ティナ

tia／tina

〔CV〕石上静香（ティア）／富田美憂（ティナ）

〔種族〕人間　〔所属〕蒼の薔薇　〔役職〕冒険者「蒼の薔薇」メンバー







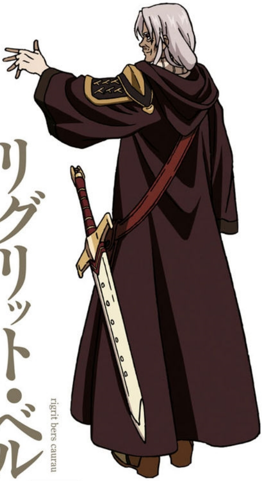
忍術も使用できる双子の盗賊系冒険者。二人は手話を用いて意思疎通ができる。元・暗殺者集団「イジャニーヤ」の頭領三姉妹のうちの二人。

リグリット・ベルスー・カウラウ

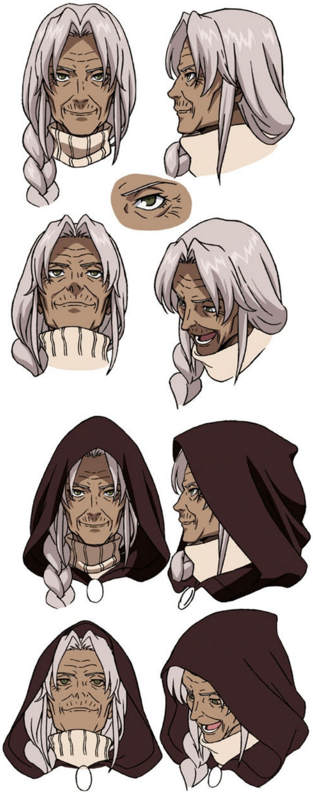
rigrit bers caurau

〔CV〕野沢雅子

〔種族〕人間　〔役職〕十三英雄、元「蒼の薔薇」メンバー







おとぎ話に登場する「十三英雄」の魔法詠唱者（マジック・キャスター）のひとりで「死者使い」。250年以上を生きる。王国最初のアダマンタイト級冒険者チームを経て、一時的に蒼の薔薇メンバーになる。イビルアイと入れ替わる形で、蒼の薔薇を脱退。

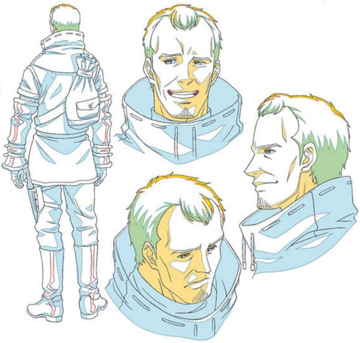
ロックマイアー

lockmeier

〔CV〕矢野正明

〔種族〕人間　〔所属〕元オリハルコン級冒険者チーム　〔役職〕盗賊





レエブン侯お抱えの元オリハルコン級冒険者チームのひとり。「見えざる（ジ・アンシーイング）」の異名を持つ。

元オリハルコンクラス冒険者

former orichalcum adventurers

〔CV〕手塚ヒロミチ（ボリス・アクセルソン）、伊原正明（ヨーラン・ディクスゴード）、江越彬紀（ルンドクヴィスト）ほか

〔種族〕人間　〔所属〕元オリハルコン級冒険者チーム





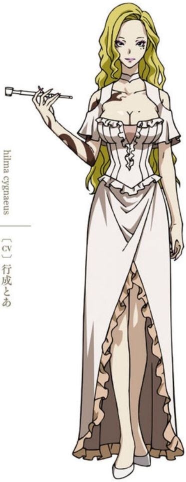
レエブン侯お抱えの元オリハルコン級冒険者チームのメンバー。イビルスレイヤーのボリス、ウォープリーストのヨーラン、魔術師のルンドクヴィストなど。

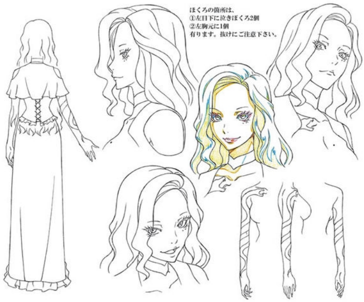
ヒルマ・シュグネウス

hilma cygnaeus

〔CV〕行成とあ

〔種族〕人間　〔所属〕八本指　〔役職〕麻薬取引部門長





王国で蠢く裏の犯罪組織「八本指」の麻薬取引部門の長。元高級娼婦から、八本指の長にまで成り上がった。

ゼロ

zero

〔CV〕西凜太朗

〔種族〕人間　〔所属〕八本指　〔役職〕警備部門長／「六腕」リーダー





「八本指」最強の男で、「六腕」のリーダー。「闘鬼」の二つ名を持つ、鍛え抜かれたモンク。

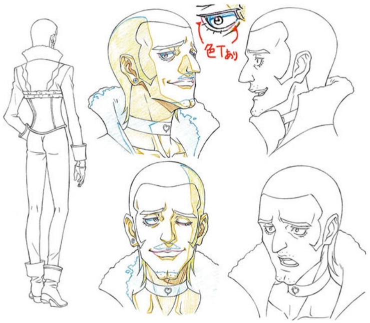
コッコドール

cocco doll

〔CV〕下山吉光

〔種族〕人間 〔所属〕八本指 〔役職〕奴隷売買部門長





王国の裏を牛耳る犯罪組織「八本指」の奴隷売買部門長。おネエ口調で話す男。

サキュロント

succulent

〔CV〕伊丸岡篤

〔種族〕人間 〔所属〕八本指 〔役職〕「六腕」メンバー





「八本指」の戦闘部隊「六腕」のひとり。幻術師（イリュージョニスト）にして軽戦士（フェンサー）。「幻魔」の異名を持つ。

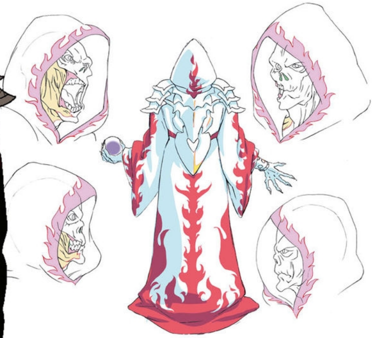
デイバーノック

davernoch

〔CV〕真木駿一

〔種族〕死者の大魔法使い（エルダーリッチ）〔所属〕八本指〔役職〕「六腕」メンバー





「八本指」の戦闘部隊「六腕」のひとり。正体は自然発生した死者の大魔法使い（エルダーリッチ）。「不死王」の異名を持つ。

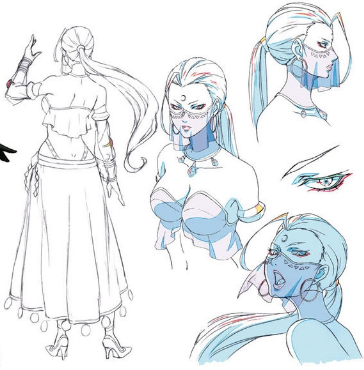
エドストレーム

edström

〔CV〕松井恵理子

〔種族〕人間〔所属〕八本指〔役職〕「六腕」メンバー





「八本指」の戦闘部隊「六腕」の紅一点。5本の三日月刀を自在に操る。「踊る三日月刀（シミター）」の異名を持つ。

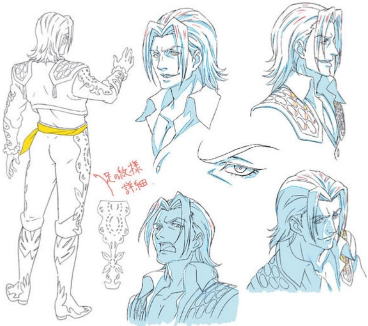
マルムヴィスト

malmvist

〔CV〕手塚ヒロミチ

〔種族〕人間　〔所属〕八本指　〔役職〕「六腕」メンバー





「八本指」の戦闘部隊「六腕」のひとり。きらびやかな装備で先端に毒が塗られた華やかなレイピアを操る。「千殺」の異名を持つ。

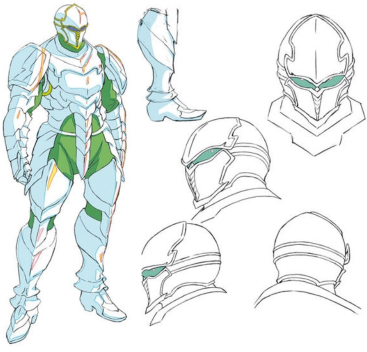
ペシュリアン

peshurian

〔CV〕山本祥太

〔種族〕人間　〔所属〕八本指　〔役職〕「六腕」メンバー





「八本指」の戦闘部隊「六腕」のひとり。無骨な全身鎧に身を包み、細く削られたウルミと呼ばれる長剣を操る。「空間斬」の異名を持つ。

ツアレを捨てる男

the man who dumps tuare

〔CV〕伊原正明

〔種族〕人間





八本指が管理する娼館で働く男。セバスの追及に狼狽し、ツアレを引き渡した。大金を貰い逃走したものの、発見されて抹殺された。

スタッファン・ヘーウィッシュ

staffan heivish

〔CV〕青山穣

〔種族〕人間　〔所属〕リ・エスティーゼ王国　〔役職〕巡回使





リ・エスティーゼ王国、王都の巡回使。豚のように太っており、歪んだ性癖を満たすため八本指の娼館に通う。

ジルクニフ・ルーン・ファーロード・エル＝ニクス

jircniv rune farlord el nix

〔CV〕櫻井孝宏

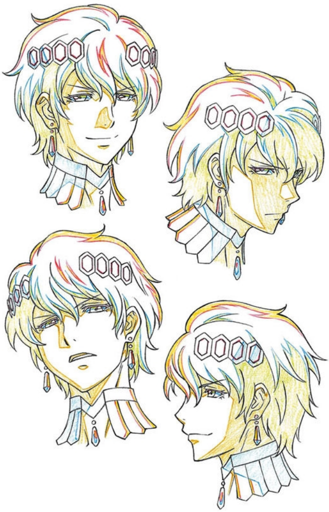
〔種族〕人間

〔所属〕バハルス帝国

〔役職〕バハルス帝国皇帝









バハルス帝国の現皇帝。多くの貴族を粛清したことから、「鮮血帝」と呼ばれる。才知にあふれ、近隣諸国から恐れられている。眉目秀麗で圧倒的なカリスマを持つ、生まれながらの支配者。

フールーダ・パラダイン

fluder paradyne

〔CV〕土師孝也

〔種族〕人間　〔所属〕バハルス帝国　〔役職〕主席宮廷魔術師





バハルス帝国の主席魔法使い。人間最高ランクの第六位階の魔法を使いこなす帝国最大の守護者。初代皇帝から仕え、ジルクニフには「爺」と呼ばれ慕われている。

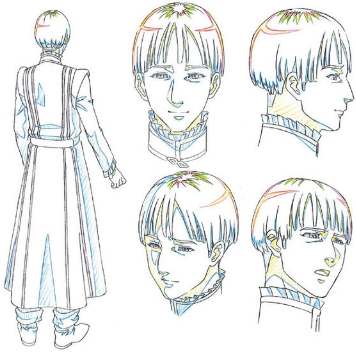
ロウネ・ヴァミリネン

loune vermillion

〔CV〕高橋伸也

〔種族〕人間　〔所属〕バハルス帝国　〔役職〕秘書官





皇帝ジルクニフに仕える秘書官。ジルクニフとアインズの会談の際は、両者の調整役を務めるほど優秀。

バジウッド・ペシュメル

baziwood peshmel

〔種族〕人間　〔所属〕バハルス帝国　〔役職〕帝国四騎士

〔CV〕永野善一







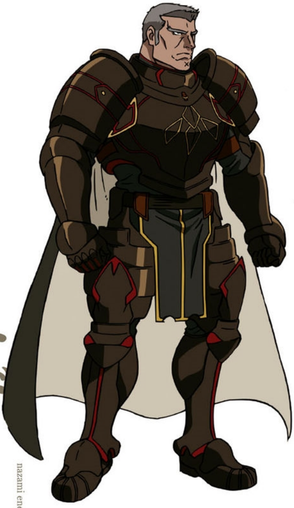
「雷光」の異名を持つ、バハルス帝国四騎士のひとり。四騎士の中にあってはまとめ役でもある。平民上がりだが、騎士としての確かな実力と表裏のない陽気な性格がジルクニフに気に入られている。

ナザミ・エネック

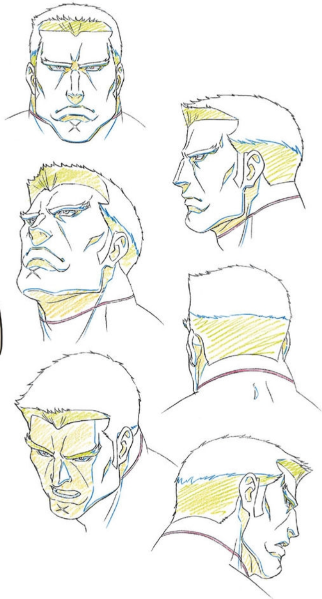
nazami enec

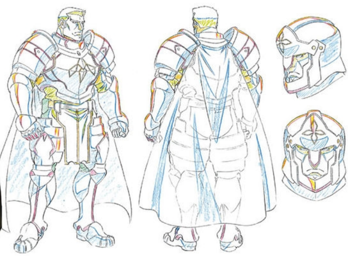
〔CV〕—

〔種族〕人間
〔所属〕バハルス帝国
〔役職〕帝国四騎士









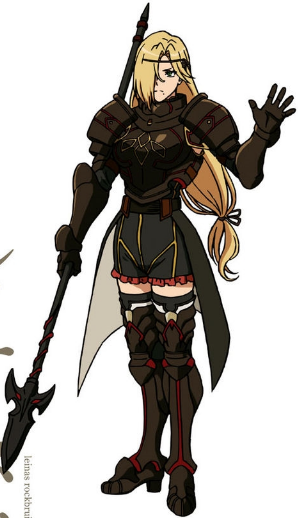
「不動」の異名を持つ、バハルス帝国四騎士のひとり。両手に盾を持って戦うスタイルは、防御戦において四騎士最強。「最硬の騎士」と呼ばれる。

レイナース・ロックブルズ

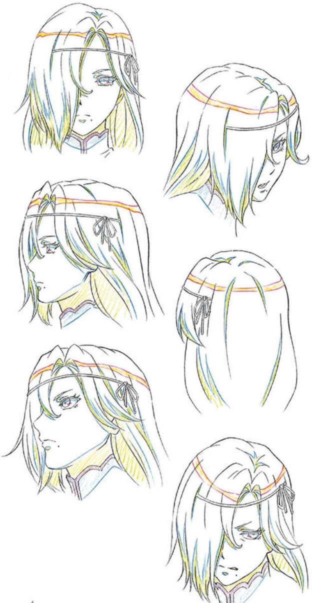
leinas rockbruise

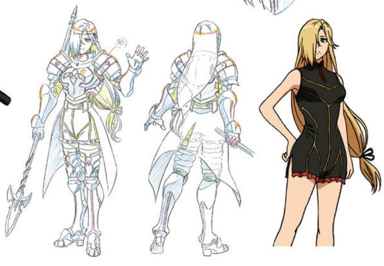
〔CV〕加隈亜衣

〔種族〕人間
〔所属〕バハルス帝国
〔役職〕帝国四騎士









「重爆」の異名を持つ、バハルス帝国四騎士の紅一点。攻撃力は四騎士最強。元は貴族令嬢で、討伐したモンスターから呪いを受けた。

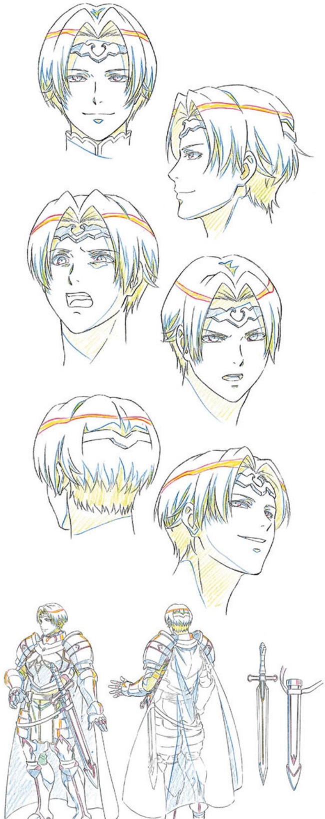
ニンブル・アーク・ディル・アノック

nimble arc dale anoch

〔CV〕笠間淳

〔種族〕人間
〔所属〕バハルス帝国
〔役職〕帝国四騎士





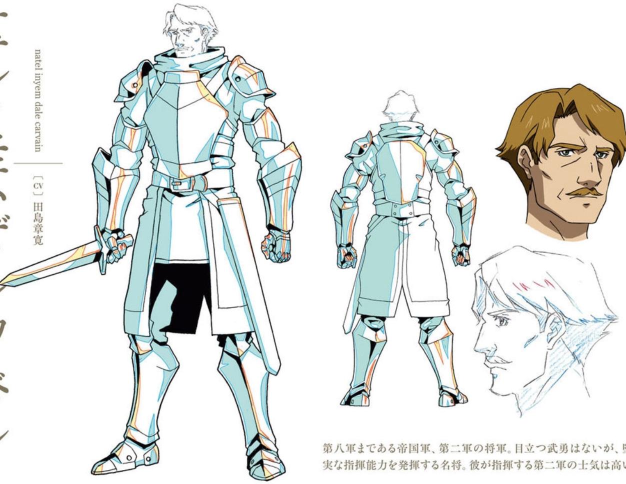
「激風」の異名を持つ、バハルス帝国四騎士のひとり。男爵家の次男だが、優秀さゆえジルクニフより伯爵の地位を与えられている。

ナテル・イニエム・デイル・カーベイン

natel inyem dale carvain

〔CV〕田島章寛

〔種族〕人間　〔所属〕バハルス帝国　〔役職〕帝国第二軍将軍



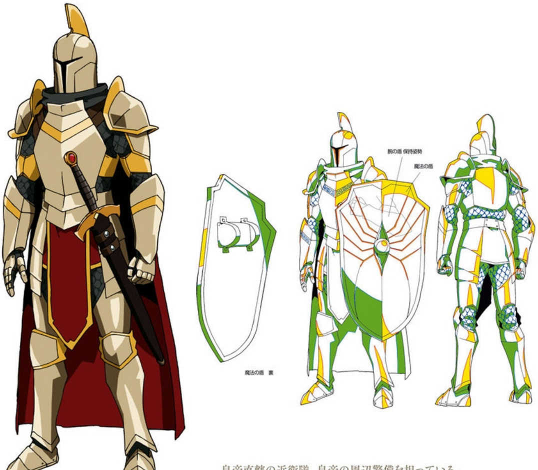
第八軍まである帝国軍、第二軍の将軍。目立つ武勇はないが、堅実な指揮能力を発揮する名将。彼が指揮する第二軍の士気は高い。

皇室地護兵団（ロイヤル・アース・ガード）

royal earth guard

〔CV〕—

〔種族〕人間　〔所属〕バハルス帝国



皇帝直轄の近衛隊。皇帝の周辺警備を担っている。

皇室空護兵団（ロイヤル・エアガード）

royal air guard

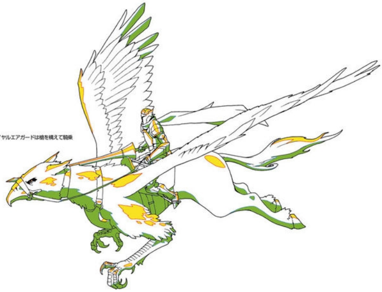
〔CV〕—

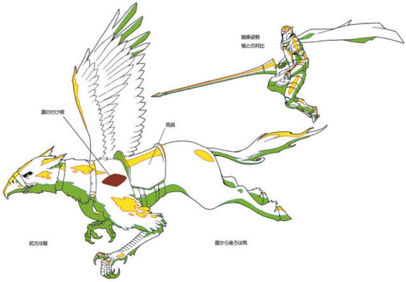
〔種族〕人間

〔所属〕バハルス帝国













鷲馬（ヒポグリフ）ライダーからなる帝国魔法省に所属する皇室空護兵団。超貴重マジックアイテムを装備し、上空を警備している。

ヘッケラン・ターマイト

hekkeran termite

〔CV〕石川界人

〔種族〕人間　〔所属〕バハルス帝国　〔役職〕ワーカー「フォーサイト」リーダー









「歌う林檎亭」を拠点に活動するワーカーチーム「フォーサイト」のリーダー。金髪碧眼の二刀流の戦士。同チームのイミーナと恋人関係にある。貯金が趣味。

イミーナ

imina

〔CV〕高垣彩陽

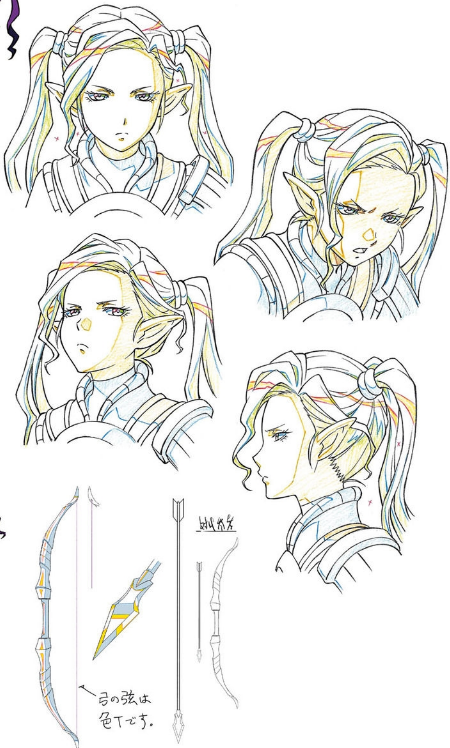
〔種族〕半森妖精（ハーフエルフ）

〔所属〕バハルス帝国

〔役職〕ワーカー「フォーサイト」メンバー







「歌う林檎亭」を拠点に活動するワーカーチーム「フォーサイト」のレンジャー。父が森妖精（エルフ）で母は人間。同チームのリーダー・ヘッケランとは恋人関係にある。

アルシェ・イーブ・リイル・フルト

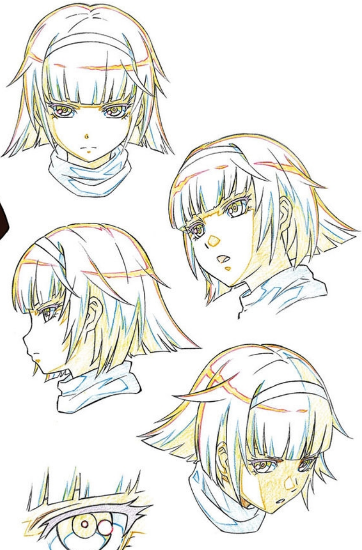
arche eeb rile furt

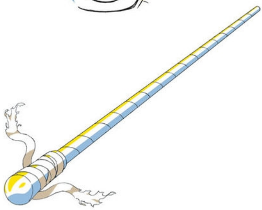
〔CV〕真堂 圭

〔種族〕人間　〔所属〕バハルス帝国　〔役職〕ワーカー「フォーサイト」メンバー









「歌う林檎亭」を拠点に活動するワーカーチーム「フォーサイト」メンバー。第三位階魔法を使える魔術師（ウィザード）。没落貴族である両親の借金を返すためワーカーになる。帝国魔法学院出身。

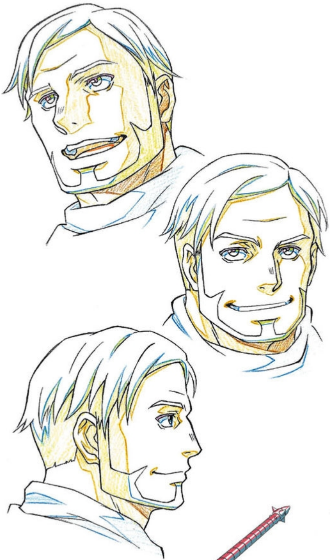
ロバーデイク・ゴルトロン

roberdyck goltron

〔CV〕平川大輔

〔種族〕人間　〔所属〕バハルス帝国　〔役職〕ワーカー「フォーサイト」メンバー







「歌う林檎亭」を拠点に活動するワーカーチーム「フォーサイト」最年長メンバー。元上級神官で、信仰系魔法詠唱者（マジック・キャスター）。報酬の一部を孤児院に寄付するなど善良な性格。

グリンガム

gringham

〔CV〕間宮康弘

〔種族〕人間　〔所属〕バハルス帝国　〔役職〕ワーカー「ヘビーマッシャー」リーダー





ワーカーチーム「ヘビーマッシャー」のリーダー。元々はリ・エスティーゼ王国の農家の三男。ナザリック地下大墳墓に侵入し、恐怖公の眷属の餌食となる。

ヘビーマッシャーのメンバー

members of heavy musher

〔CV〕―

〔種族〕人間　〔所属〕バハルス帝国　〔役職〕ワーカー「ヘビーマッシャー」メンバー



グリンガム率いるワーカーチーム「ヘビーマッシャー」のメンバー。ナザリック地下大墳墓探索に赴いたワーカーチームの中心的な役割を果たした。

パルパトラ・オグリオン

parpatra ogrion

〔CV〕チョー

〔種族〕人間　〔所属〕バハルス帝国　〔役職〕ワーカー「竜狩り」リーダー





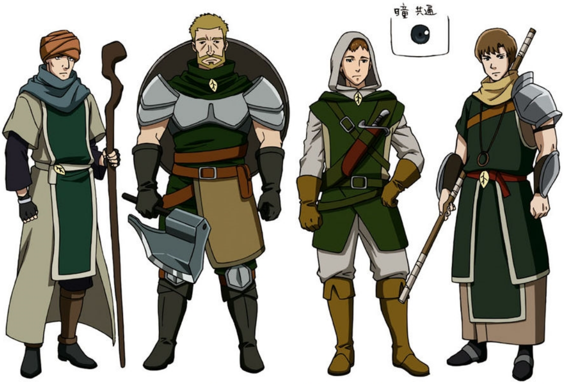
バハルス帝国のワーカーチーム「竜狩り（ドラゴンハント）」のリーダー。チームメイトや他チームのワーカーたちからは「老公」と呼ばれる80歳の現役戦士。「緑葉（グリーンリーフ）」の異名を持つ。

竜狩りのメンバー

members of dragon hunt's

〔CV〕—

〔種族〕人間　〔所属〕バハルス帝国　〔役職〕ワーカー「竜狩り」メンバー



「老公」パルパトラ・オグリオン率いるワーカーチーム「竜狩り（ドラゴンハント）」メンバー。ワーカーチームの中では実力上位にある。

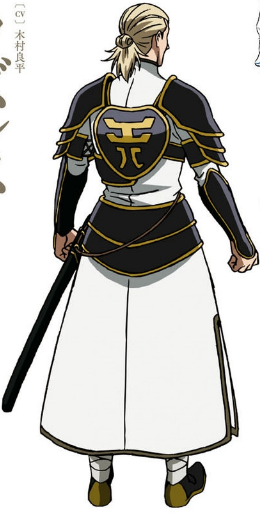


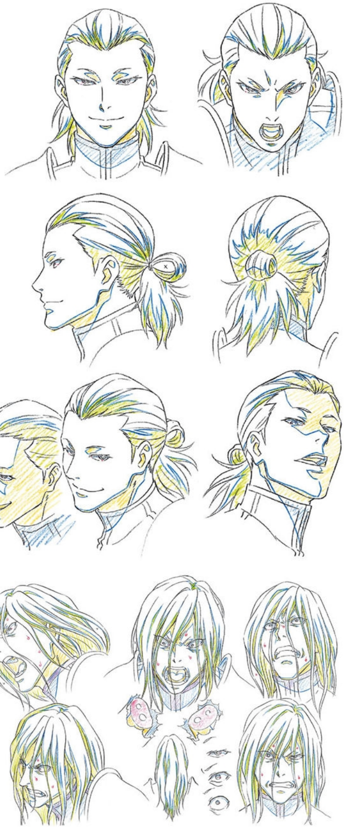
エルヤー・ウズルス

erya uzruth

〔CV〕木村良平

〔種族〕人間 〔所属〕バハルス帝国 〔役職〕ワーカー「天武」リーダー





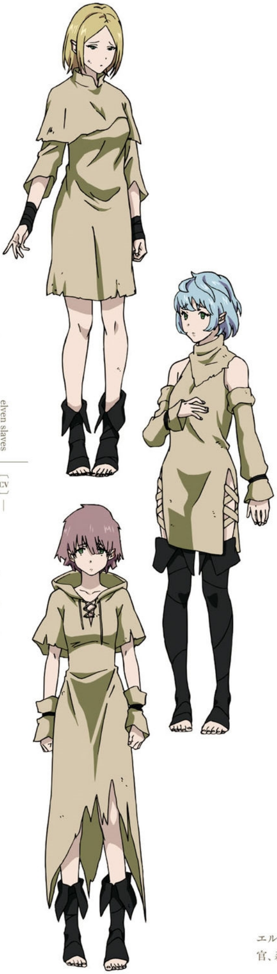
バハルス帝国のワーカーチーム「天武」のリーダーであり天才剣士。人間以外の種族を見下し、態度は傲慢。エルフの奴隷3人とパーティーを組んでいるが、実質は彼の独断チームである。

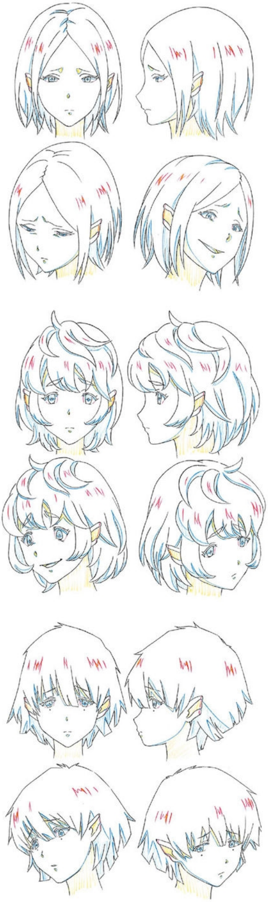
エルヤーの奴隷

elven slaves

〔CV〕—

〔種族〕森妖精（エルフ）
〔所属〕バハルス帝国
〔役職〕ワーカーチーム「天武」メンバー





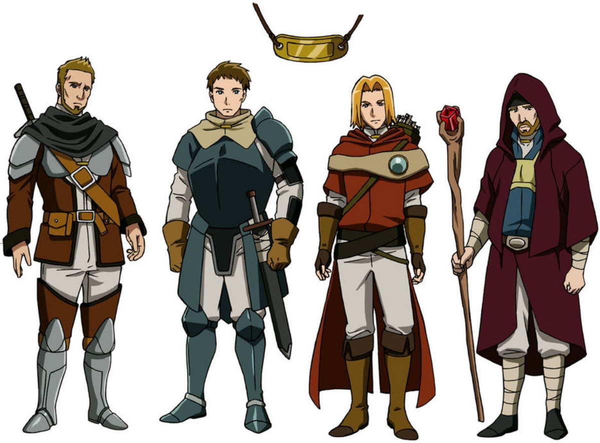
エルヤー・ウズルス率いるワーカーチーム「天武」のメンバー。野伏、神官、森祭司からなる3人の女性エルフ。

スクリーミング・ウィップのメンバー

members of screaming whip

〔CV〕―

〔種族〕人間　〔所属〕バハルス帝国　〔役職〕冒険者



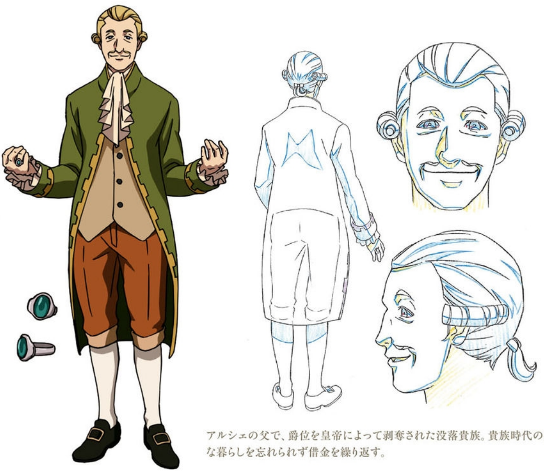
金級冒険者チーム「スクリーミング・ウィップ」のメンバー。ナザリック地下大墳墓探索に向かうワーカーの護衛を務めた。

アルシェの父親 フルト

furt

〔CV〕関幸司

〔種族〕人間　〔所属〕バハルス帝国



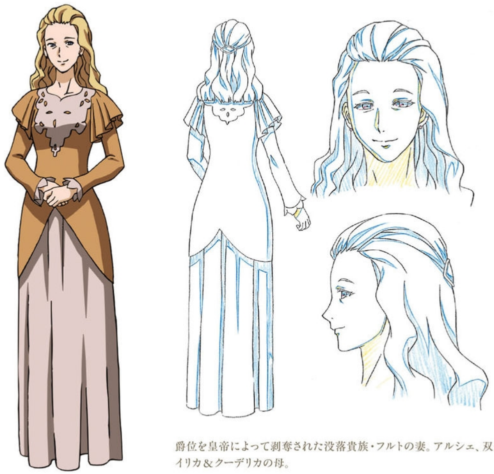
アルシェの父で、爵位を皇帝によって剥奪された没落貴族。貴族時代の贅沢な暮らしを忘れられず借金を繰り返す。

フルトの妻

furt's wife

〔CV〕—

〔種族〕人間　〔所属〕バハルス帝国



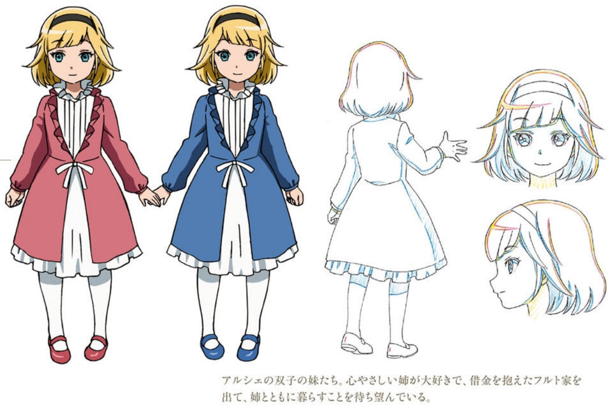
爵位を皇帝によって剥奪された没落貴族・フルトの妻。アルシェ、双子のウレイリカ＆クーデリカの母。

ウレイリカ＆クーデリカ

ureirika / kuuderika

〔CV〕天野心愛（ウレイリカ）、木野日菜（クーデリカ）

〔種族〕人間　〔所属〕バハルス帝国



アルシェの双子の妹たち。心やさしい姉が大好きで、借金を抱えたフルト家を出て、姉とともに暮らすことを待ち望んでいる。

ツァインドルクス＝ヴァイシオン

platinum dragon lord

〔CV〕山野井仁

〔種族〕竜（ドラゴン）〔所属〕アーグランド評議国〔役職〕アーグランド評議国永久評議員



「白金の竜王（プラチナム・ドラゴンロード）」の異名を持つ、アーグランド評議国永久評議員。通称「ツアー」。竜帝の子にして、始原の魔法を使用できる数少ない存在で、「最強の竜王」の誉れも高い。白金の鎧を遠隔操作し、十三英雄のひとりとして旅をしたことがある。





モンスター設定

モンスターと一言で言っても、本能のままに人間を襲う獣のゾンビから、カルネ村に住むゴブリンのような「意思疎通ができ、知的レベルがほとんど人間と変わらない」ものまでその種類は多い。ナザリックの面々が使役するモンスター、群れで行動するモンスターなども一体一体、アニメーターの手で丁寧に作画されている。



▼ゴブリン

エンリが「小鬼将軍の角笛」を使って召喚した19人のゴブリン。知能が高い精悍（せいかん）な戦士。アーグはトブの大森林でバーゲストに襲われていたところをエンリとエンリ麾下（きか）のゴブリンによって助けられた。



▲ジュゲム、ゴコウ、シューリンガン

▼パイポ、カイジャリ、マツ





▲ダイノ、コナー、キュウメイ



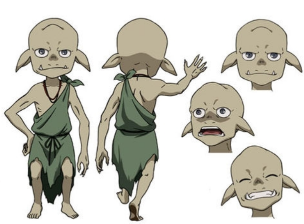
▲クウネル、ライマツ、ウンライ、チョウスケ



▲ノブラ、ノスリ、ヤブラ



▲ロニス、スイギョ、グーリンダイン



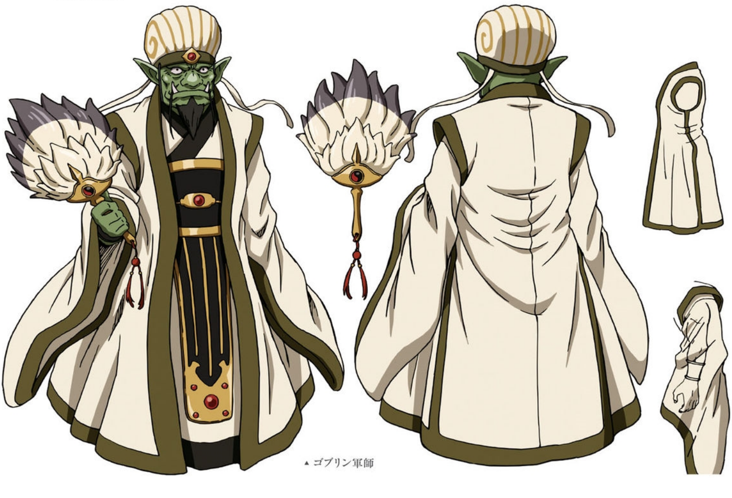
▲アーグ

ゴブリン兵

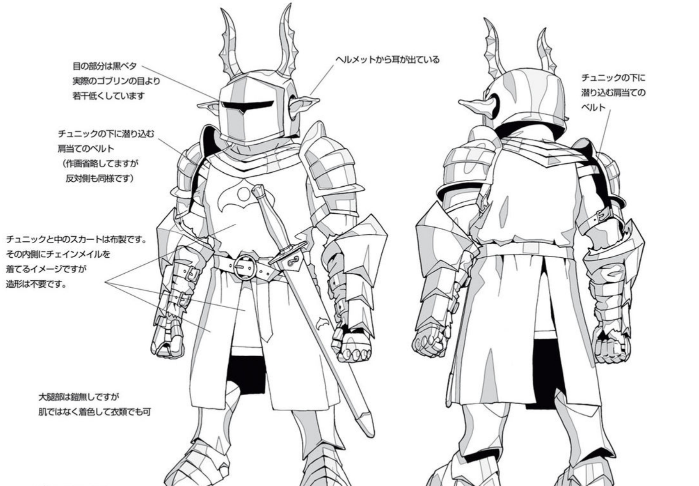
エンリが二度目に「小鬼将軍の角笛」を使って召喚した約五千の屈強なゴブリン兵団。



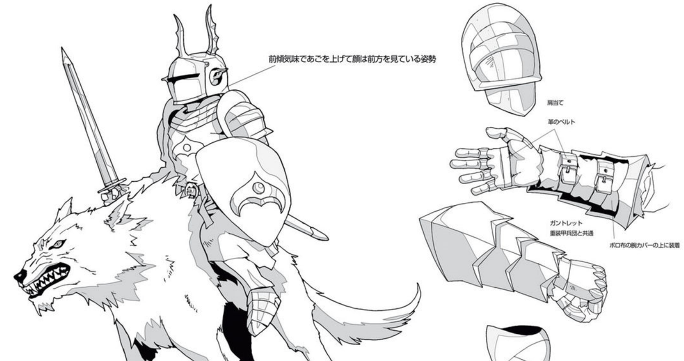
▲ 重装甲歩兵団



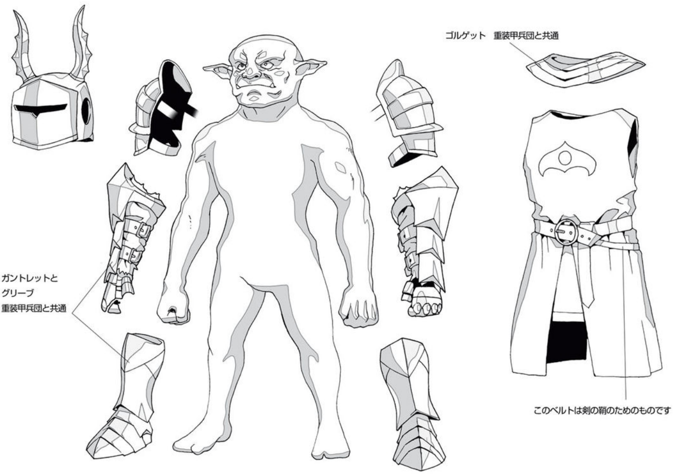
▲ ゴブリン軍師



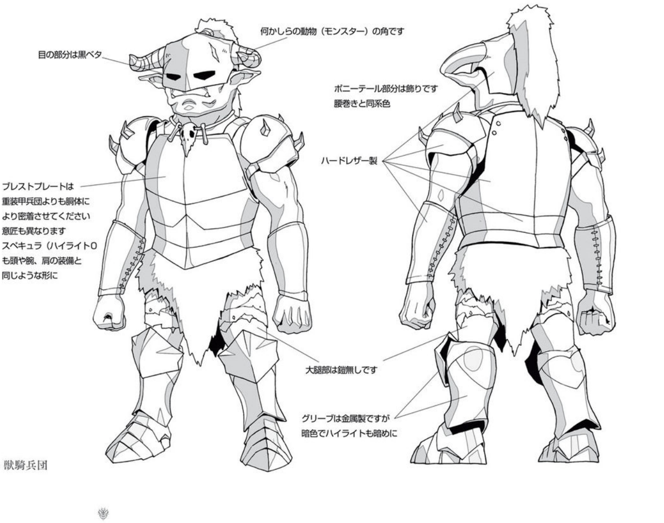
▲ゴブリン聖騎士隊



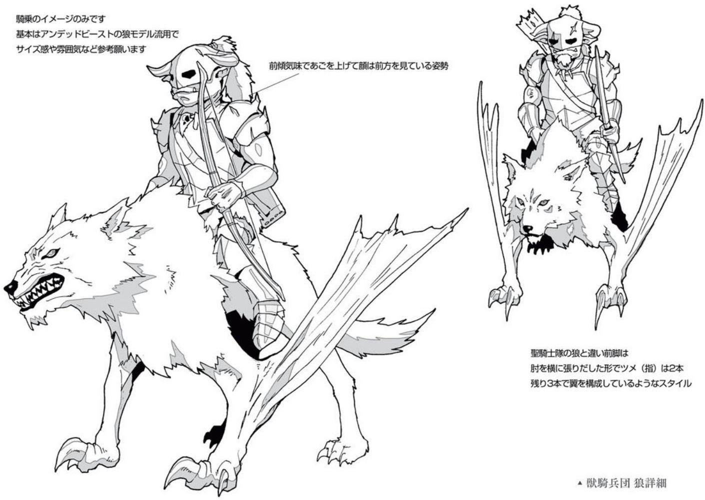
▲ゴブリン聖騎士隊



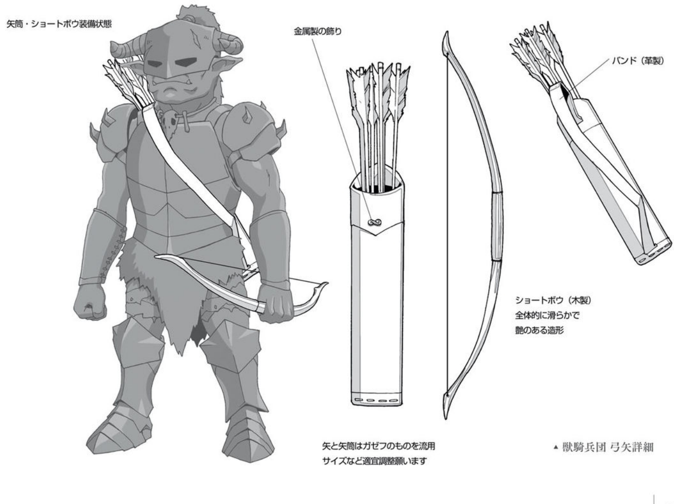
▲ ゴブリン聖騎士隊 装備別詳細全身



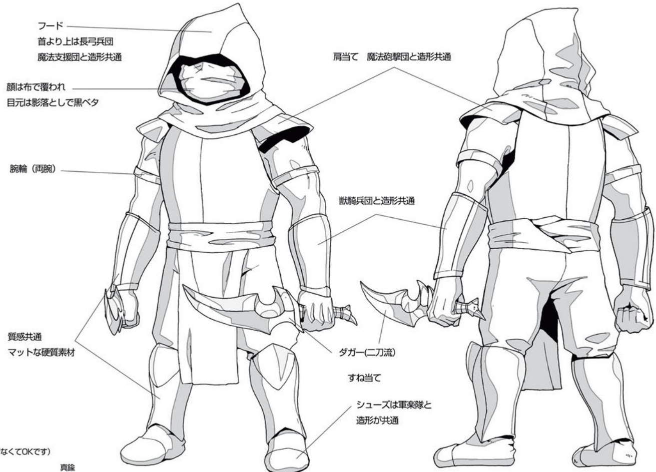
▲ 獣騎兵団



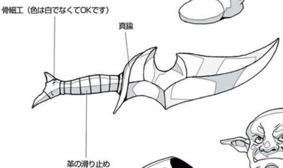
▲ 獣騎兵団 狼詳細

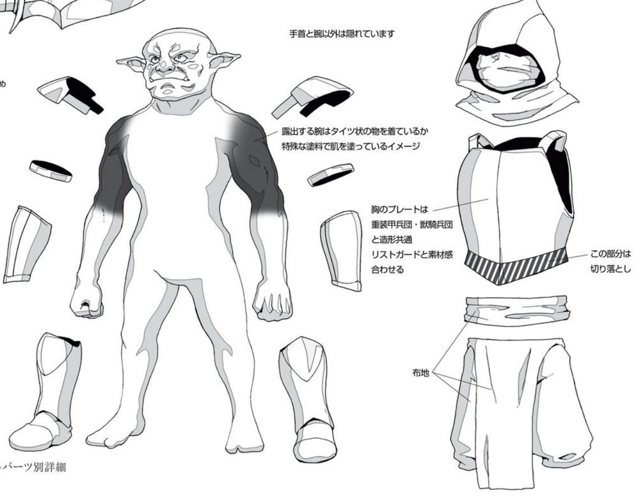


▲ 獣騎兵団 弓矢詳細

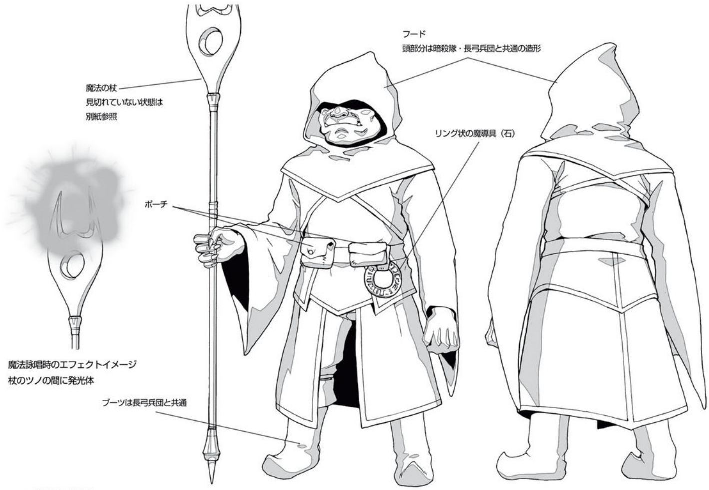


▲暗殺隊

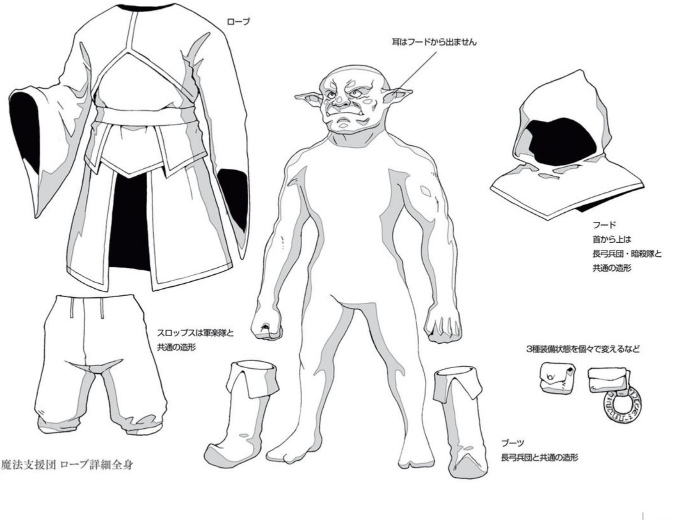




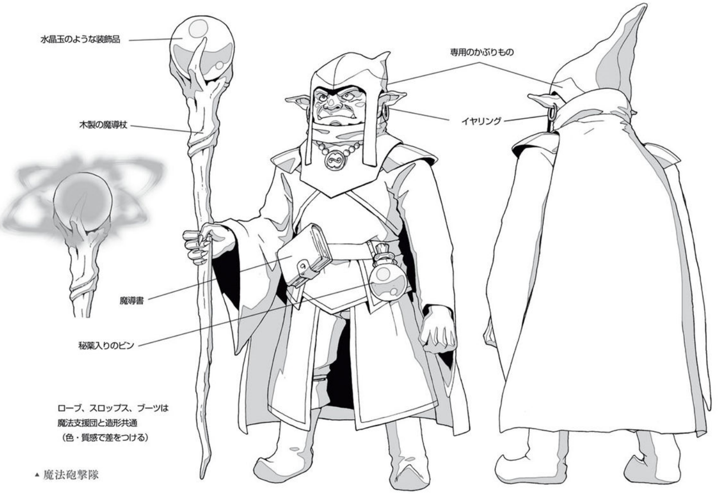
▲暗殺隊 各パーツ別詳細



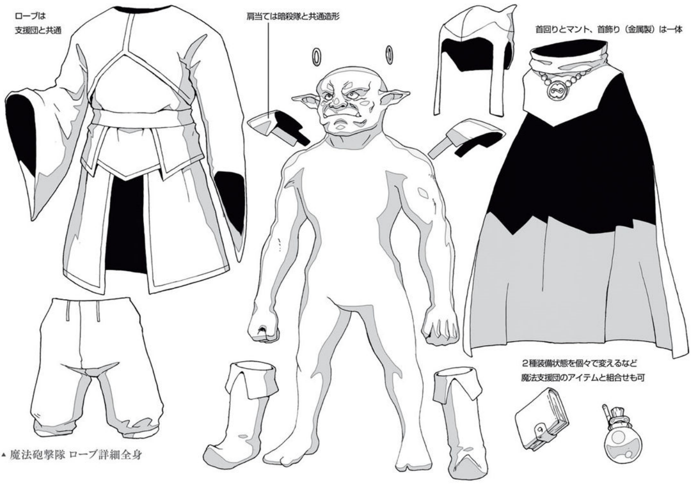
▲魔法支援団



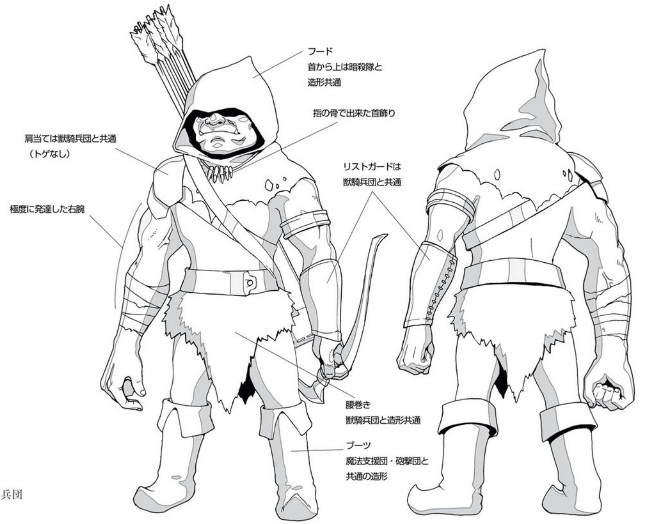
▲魔法支援団 ローブ詳細全身



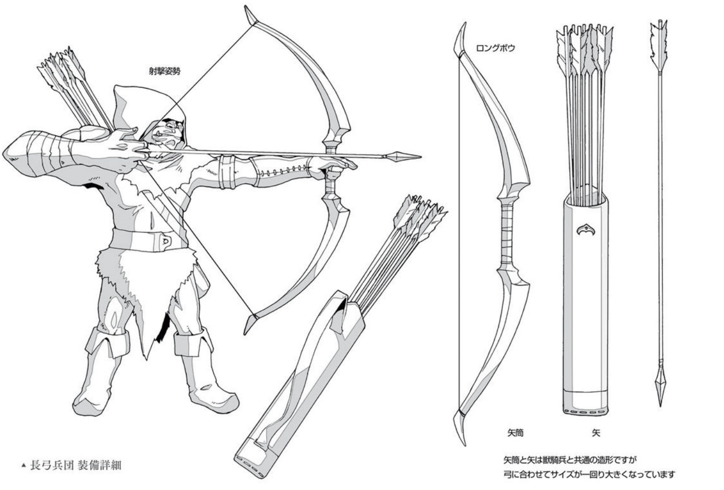
▲魔法砲撃隊



▲魔法砲撃隊 ローブ詳細全身

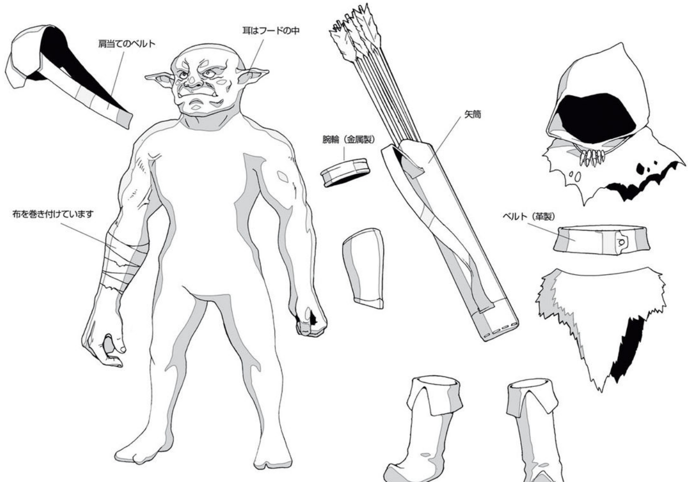


▸ 長弓兵団

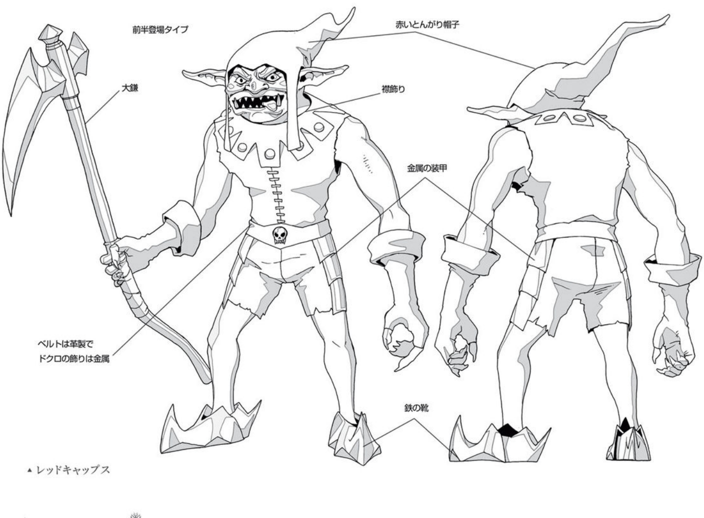


矢筒と矢は獣騎兵と共通の造形ですが
弓に合わせてサイズが一回り大きくなっています

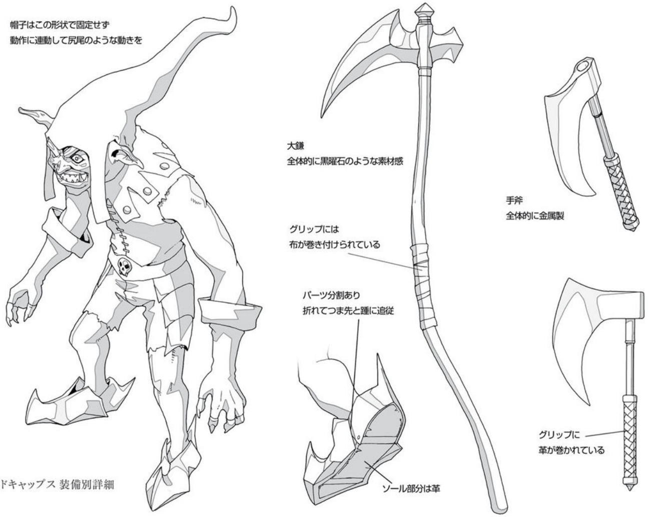
▴ 長弓兵団 装備詳細



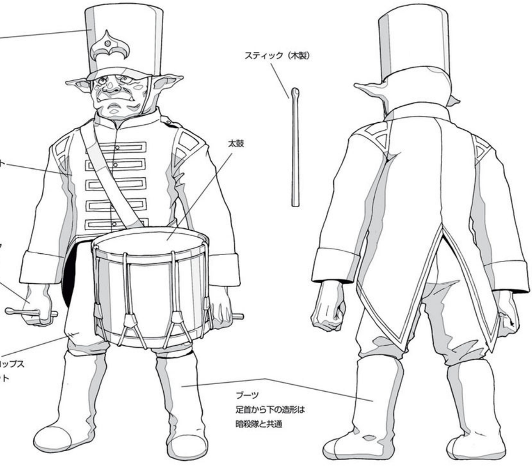
▲長弓兵団 パーツ別詳細



▲レッドキャップス



▲レッドキャップス 装備別詳細



▶軍楽隊

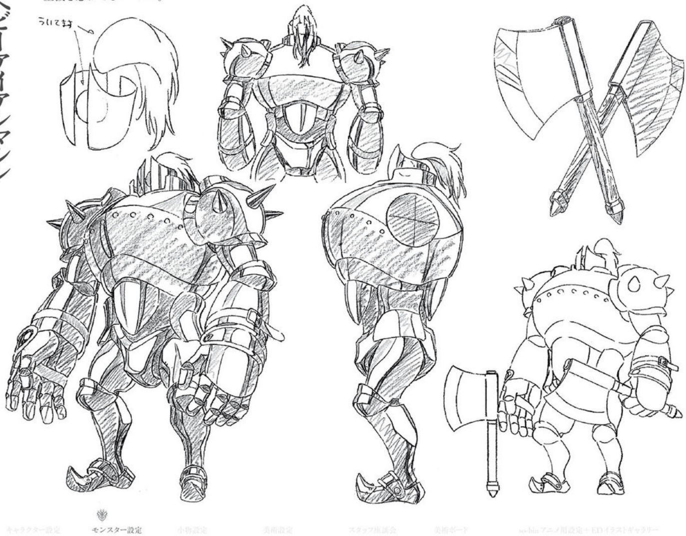
▼ドラゴン

アウラとマーレを背に乗せ、バハルス帝国に現れたドラゴン。



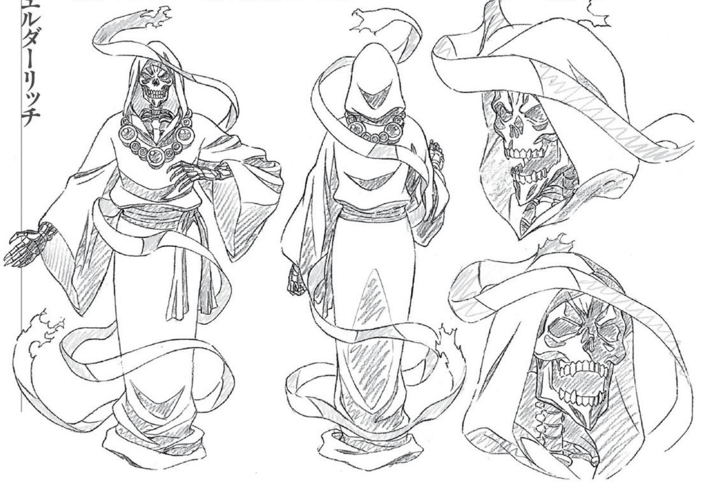
▼ヘビーアイアンマシン

重機を思わせるゴーレム。



エルダーリッチ

邪悪なマジックキャスターの死体に宿り生まれるアンデッド。



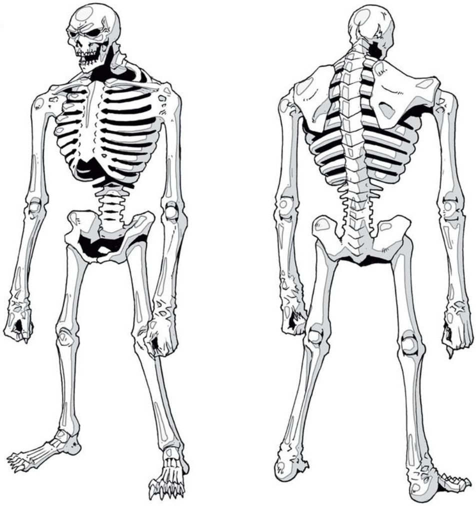
小悪魔〝インプ〟

デミウルゴス、アルベドに属する悪魔。

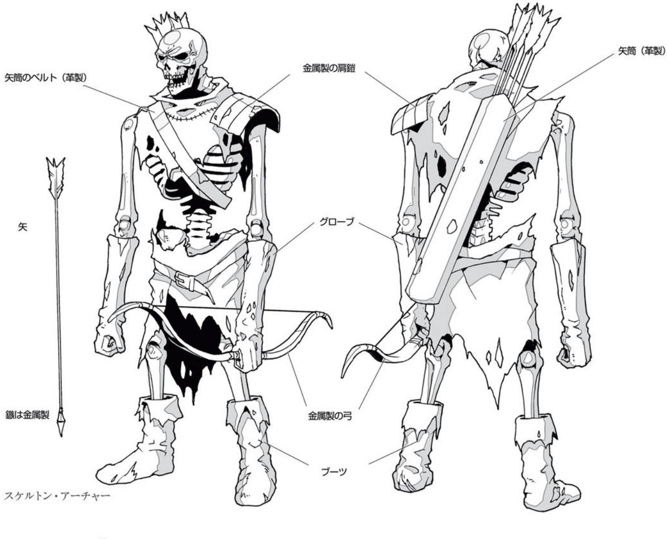


・スケルトン

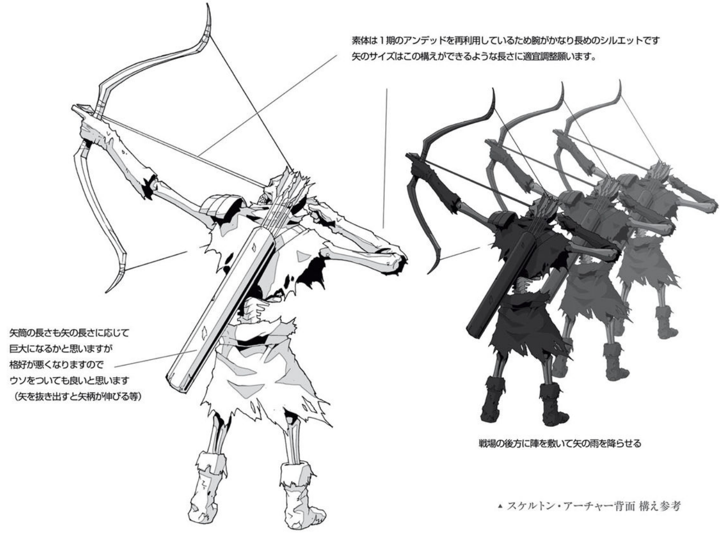
動く骸骨戦士。



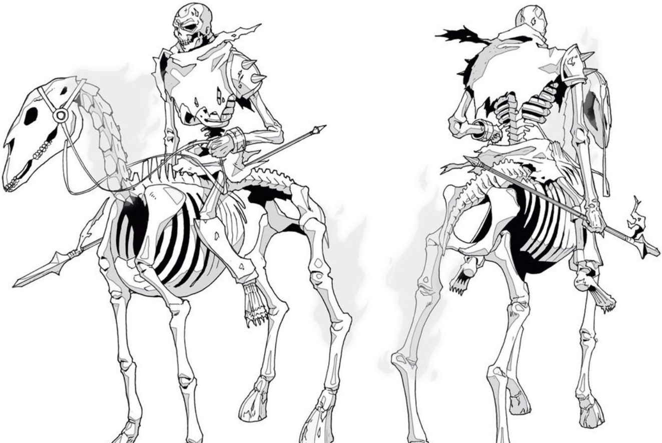
▲スケルトン 素体



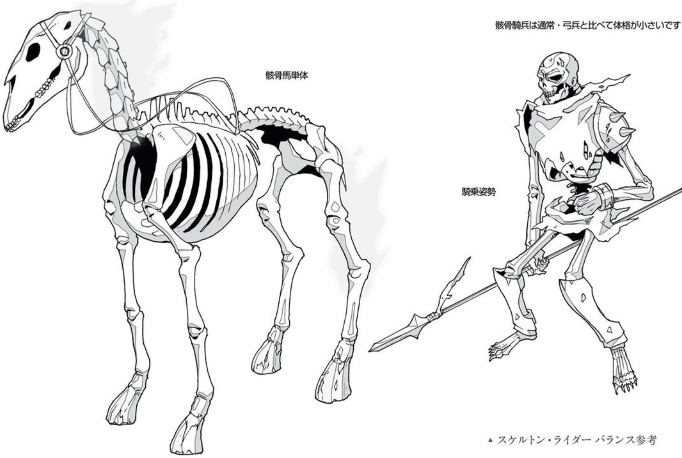
▲スケルトン・アーチャー



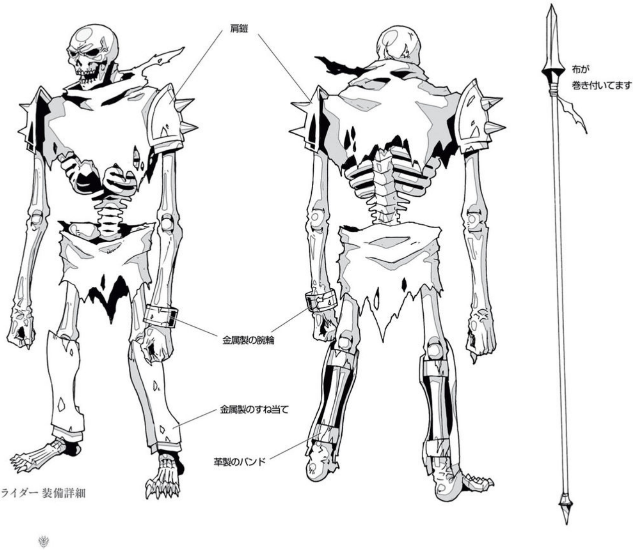
▲ スケルトン・アーチャー背面 構え参考



▲ スケルトン・ライダー

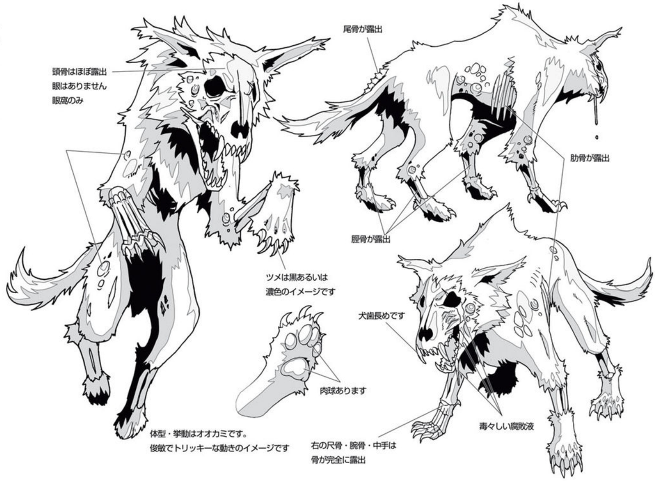


▲ スケルトン・ライダー バランス参考



▲ スケルトン・ライダー 装備詳細

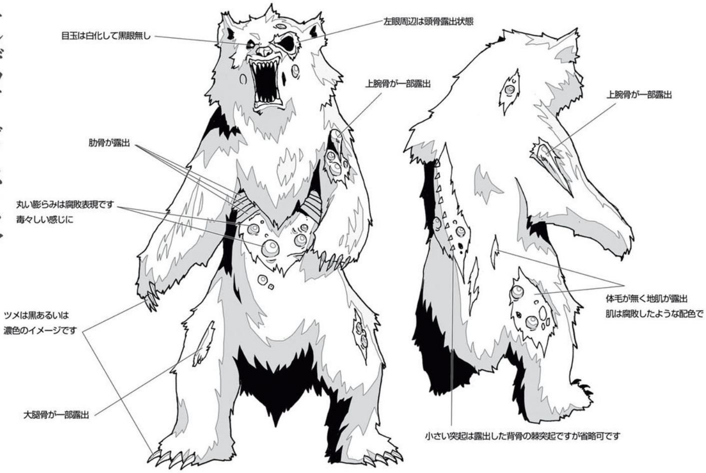
アンデッド・ビーストオオカミ



アンデッド・ビーストイノシシ



・アンデッド・ビーストクマ



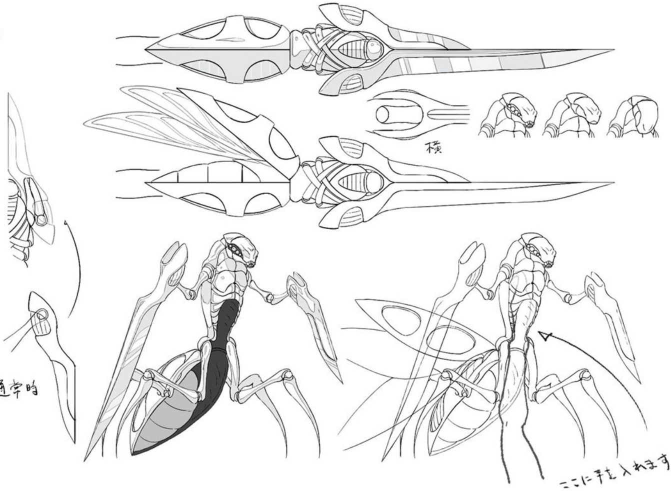
・ゾンビ

ゾンビの集団。民族の違いがある。



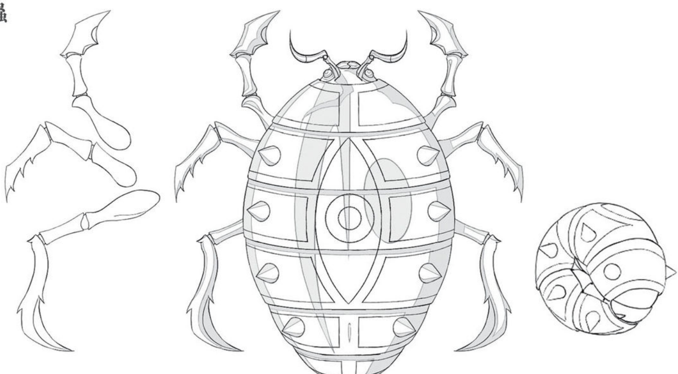
剣刀蟲

エントマが使役するブロードソードのような蟲。



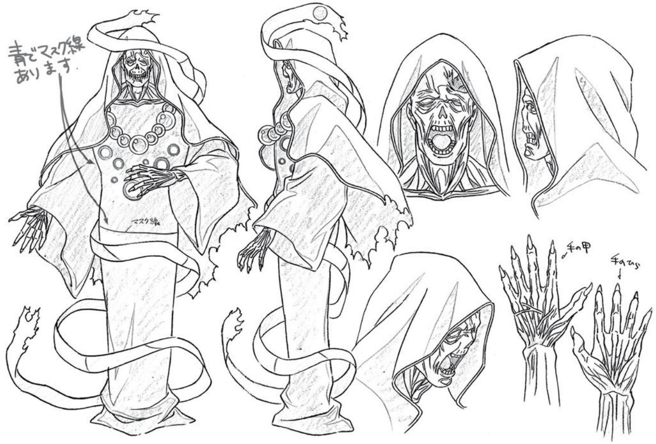
硬甲蟲

エントマが使役する盾のような蟲。



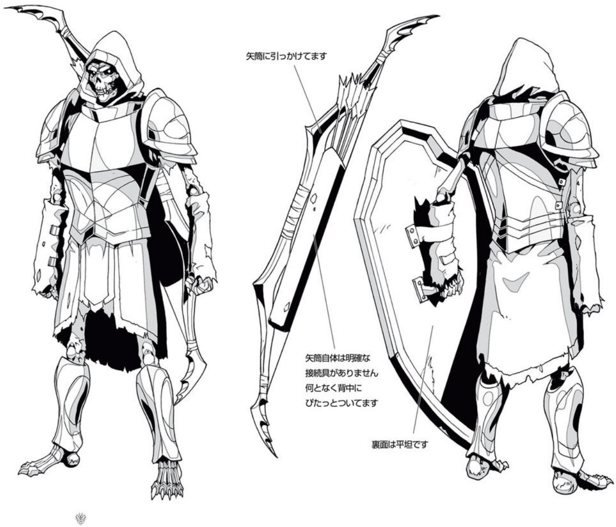
イグヴァ＝41

アインズに生み出されたエルダーリッチで、アンデッド軍勢の現場指揮官。



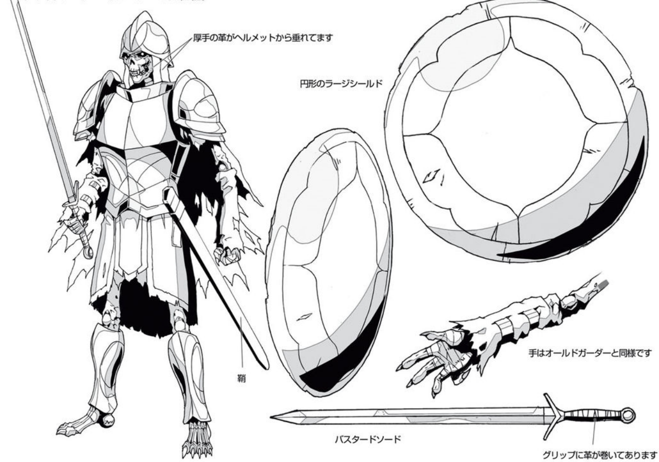
ナザリック・オールドガーダー

アンデッドの警備兵。オールドガーダーの上位種でナザリックに配されている。



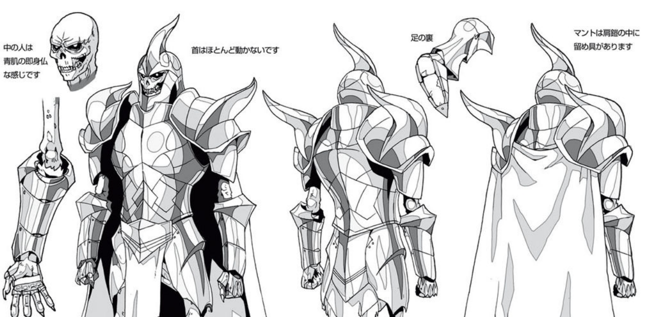
ナザリック・エルダーガーダー

ナザリック・オールドガーダーの上位種。



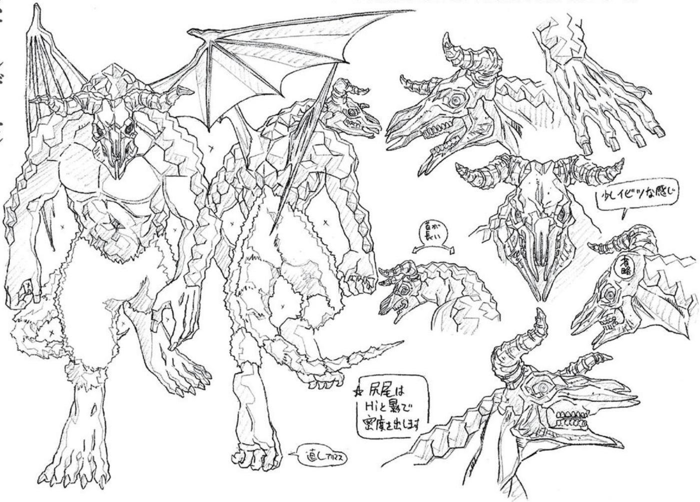
ナザリック・マスターガーダー

ナザリック・エルダーガーダーの上位種。



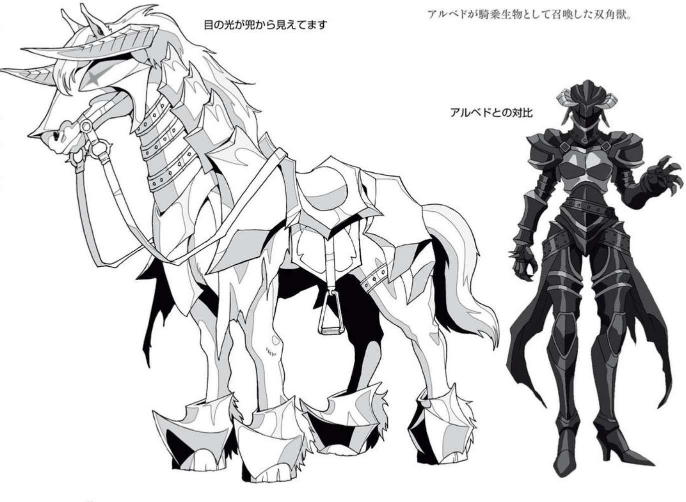
スケイルデーモン

ゲヘナで召喚された山羊頭の下位悪魔。体は鱗に覆われている。



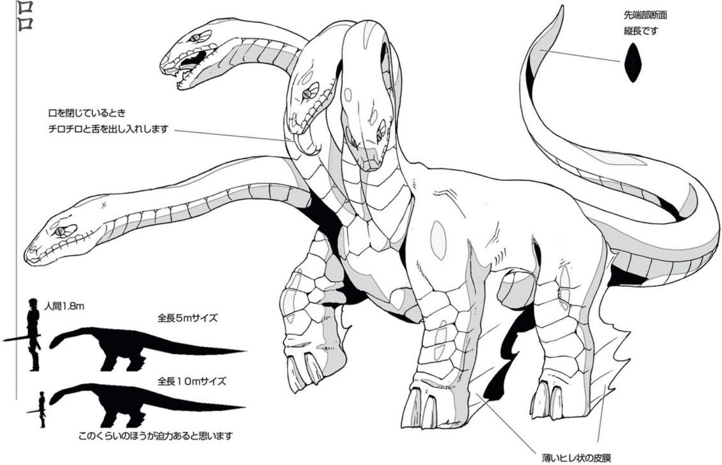
バイコーン〝双角獣〟

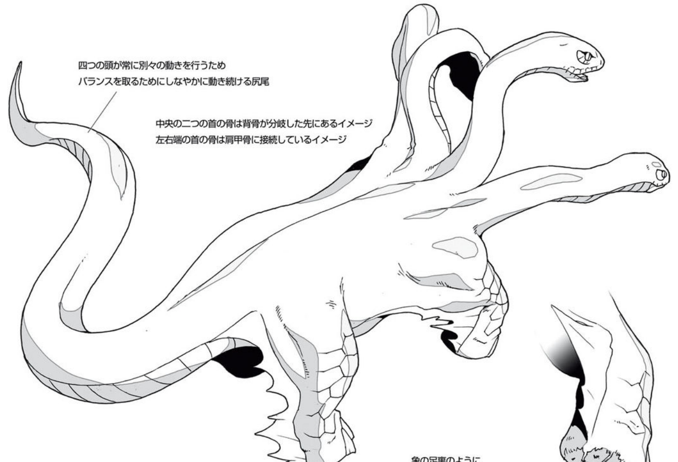
アルベドが騎乗生物として召喚した双角獣。



▼ロロロ

ザリュース・シャシャが飼うヒュドラ。ザリュースとは心が通い合っているようだ。





▲ロロロ 詳細

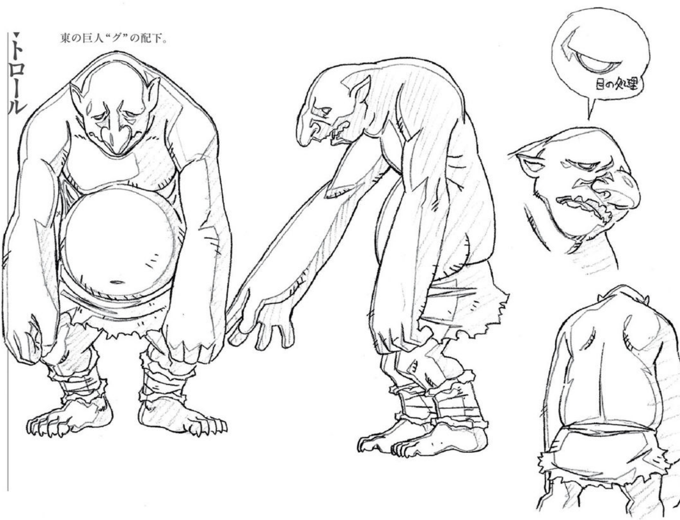
東の巨人〝グ〟

トブの大森林の東側を支配していたトロール。筋骨隆々で通常のトロールよりも体が大きい。
長い名は臆病者という習わしのため、自身の短い名と強さには絶対の自信を持っている。



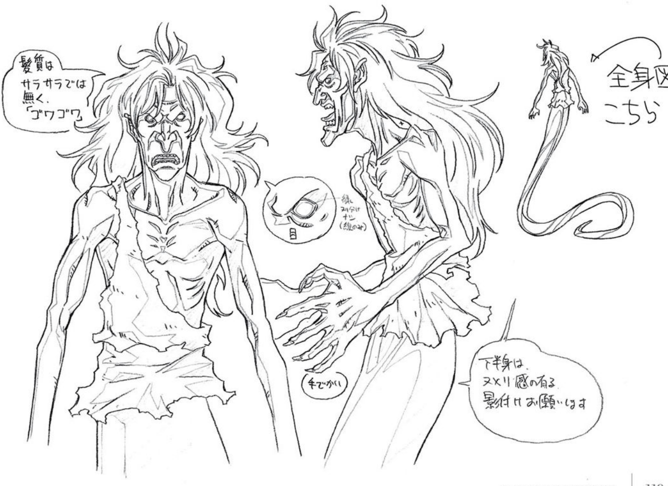
▼トロール

東の巨人“グ”の配下。



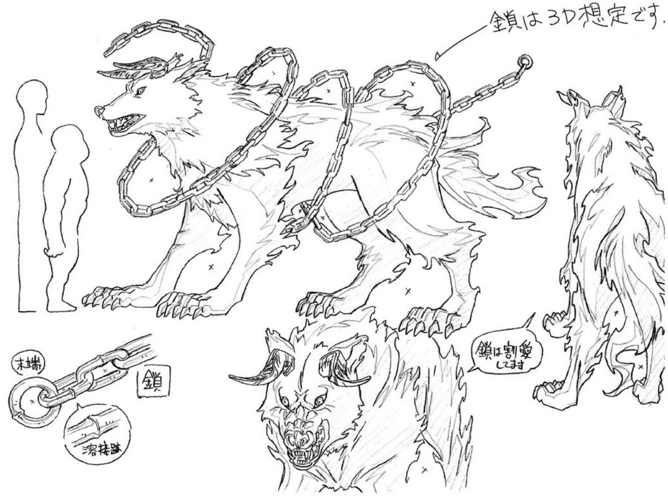
▼西の魔蛇 〝リュラリュース・スペニア・アイ・インダルン〟

トブの大森林の西側を支配していたナーガ。
東の巨人“グ”よりは、分別があったためアインズに忠誠を誓い、その支配下に入った。



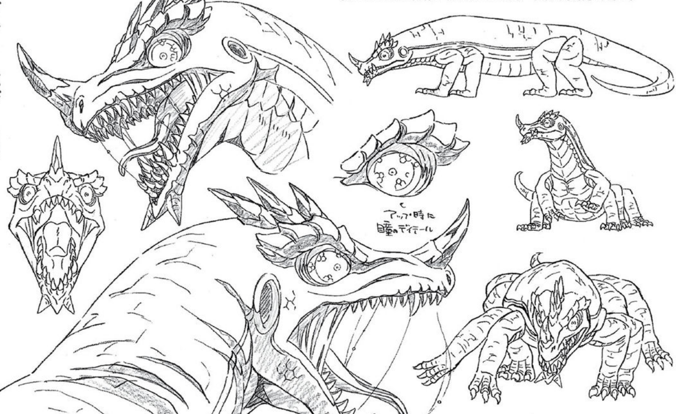
バーゲスト

2本の角が生えた巨大な悪霊犬。身にまとった鎖は防御にも攻撃にも使える。



ギガント・バジリスク

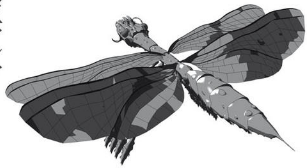
トカゲを彷彿とさせる巨大な魔獣。
見つめられると肉体が石になってしまう「石化の視線」を持つ。



▼千鞭蟲



▼大王ヤンマ



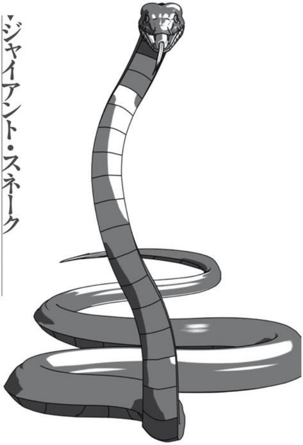
▼蟲



▼蟲



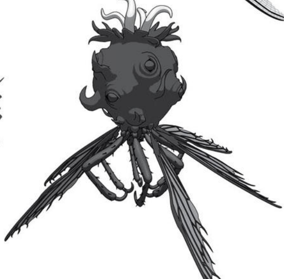
▼ジャイアント・スネーク



▼ヘビケラ

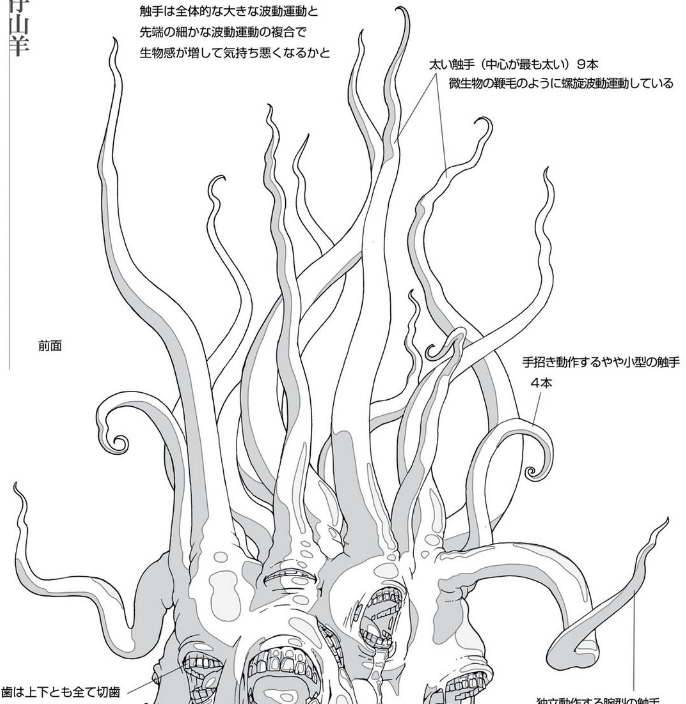


▼インセクト

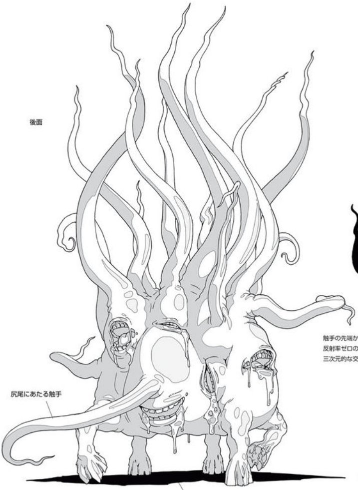


黒い仔山羊

広範囲即死型の超位魔法〈イア・シュブニグラス／黒き豊穣への貢〉によって犠牲者を生贄に召喚される最上位モンスター。
戦場ではアインズの移動手段にもなった。



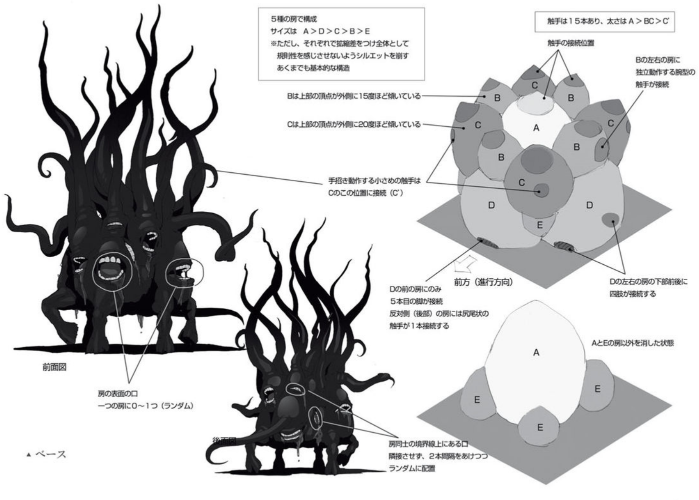
▲影付け



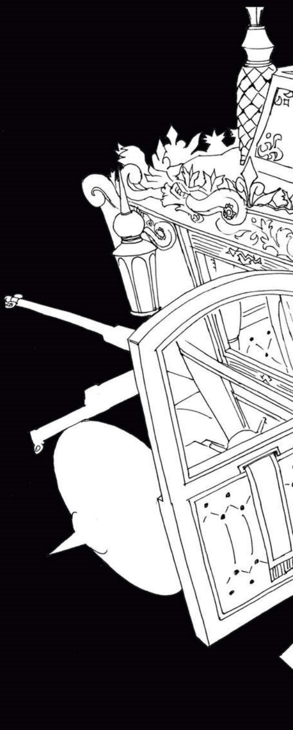
▲影付け2



▲彩色イメージ

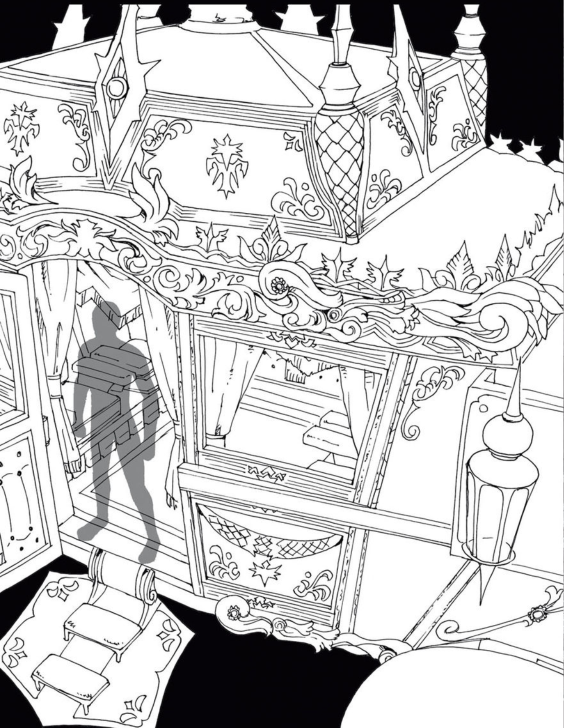


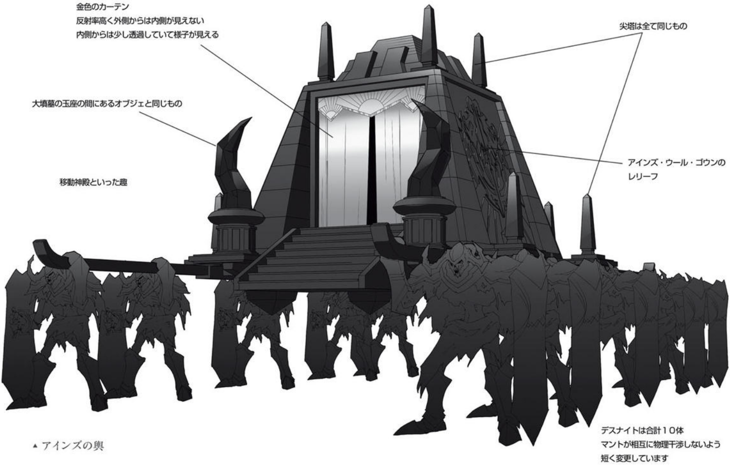
▲ベース



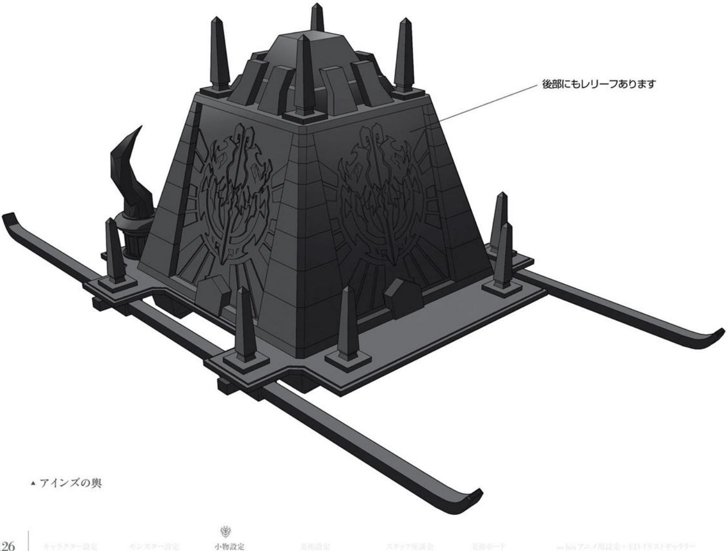
小物設定

小物設定とは、多くはキャラクター設定と美術設定以外のデザインを指す。
そのため、キャラクターの持ち物や住居に設置される雑貨・家具類から食事のメニュー、作品によっては車両・飛行機まで小物設定ということになる。
本作ならではのエントマの護符のデザインから、皇帝ジルクニフが使用する馬車など特徴的なデザインを見て欲しい。

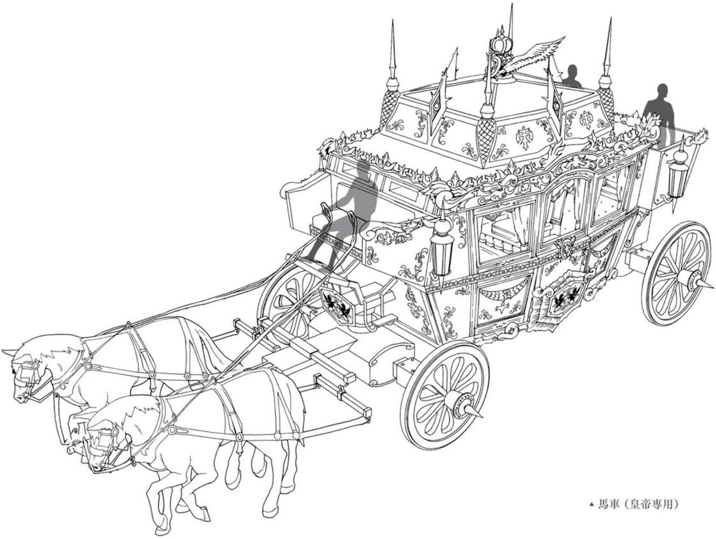




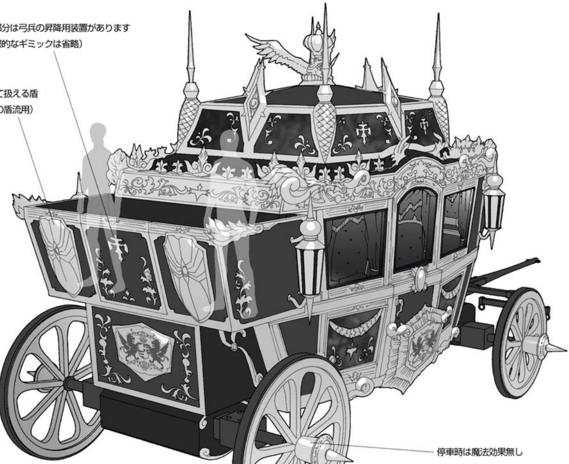
▲アインズの輿



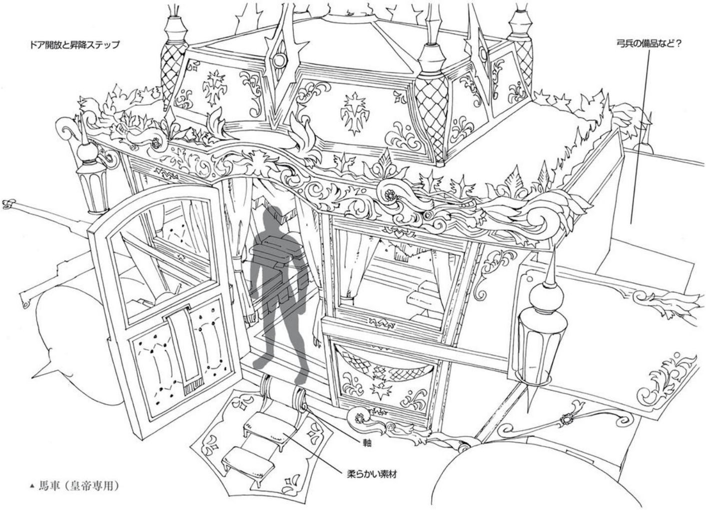
▲アインズの輿



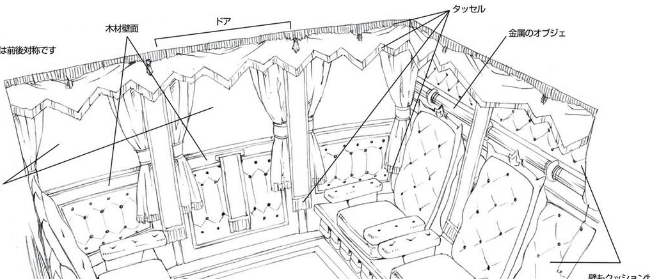
▲馬車（皇帝専用）



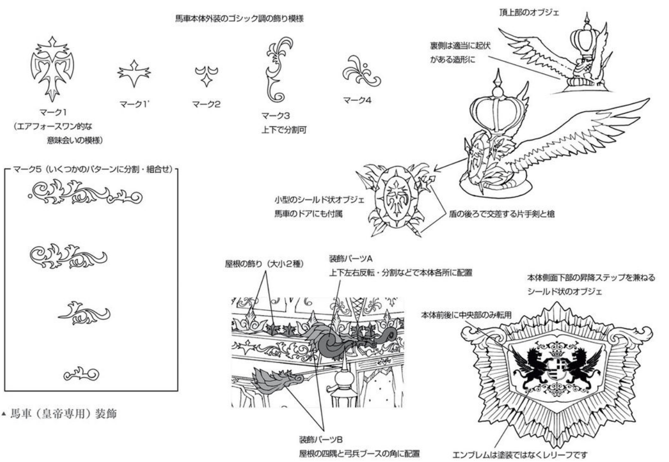
▲馬車（皇帝専用）



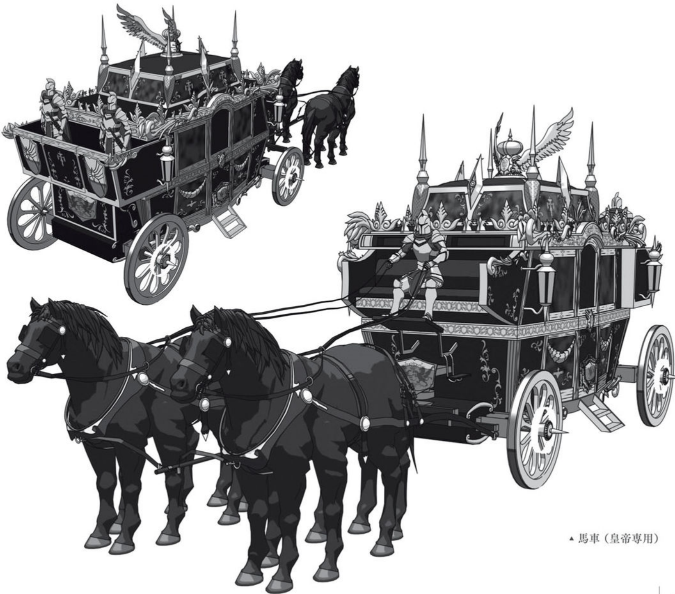
▲馬車（皇帝専用）



▲馬車（皇帝専用）内部

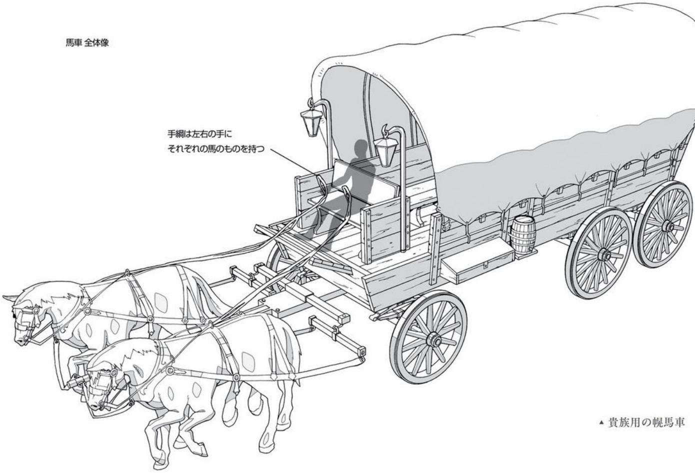


▲馬車（皇帝専用）装飾



▲馬車（皇帝専用）

馬車 全体像



▲ 貴族用の幌馬車



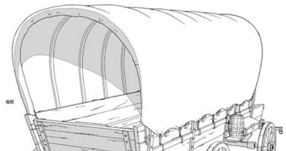
▲ 貴族用の幌馬車



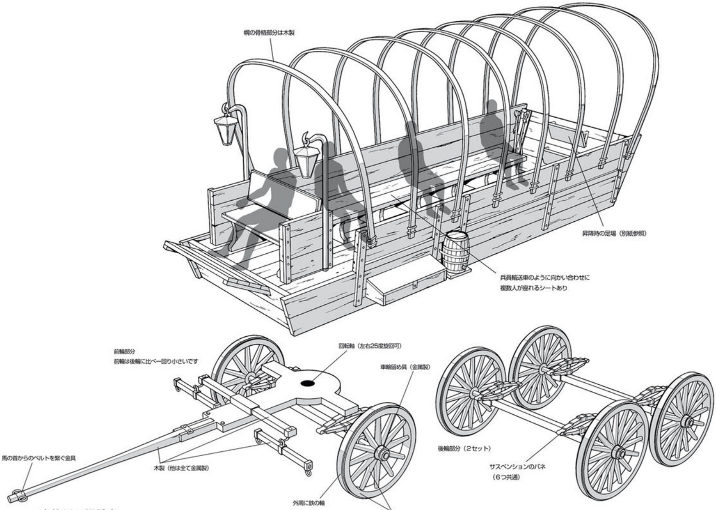
▲ 貴族用の幌馬車



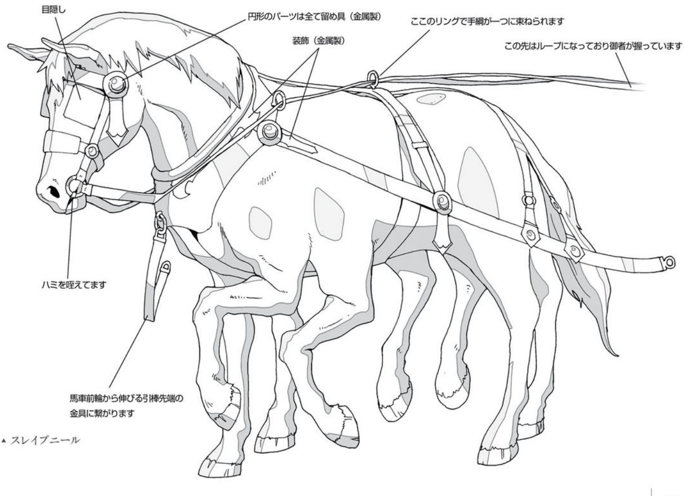
▲ 貴族用の幌馬車



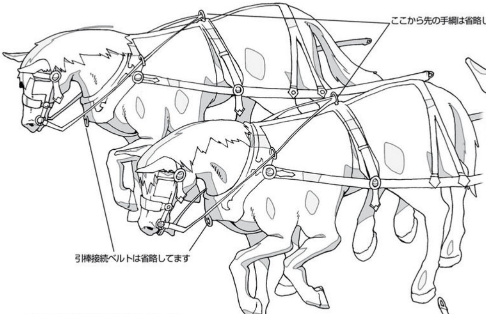
▲ 貴族用の幌馬車

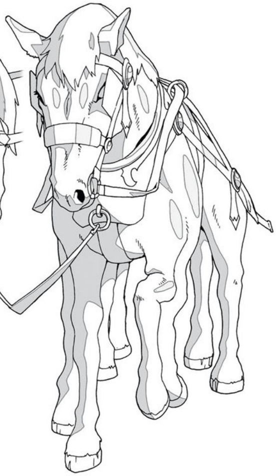


▲貴族用の幌馬車

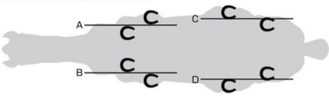


▲スレイプニール



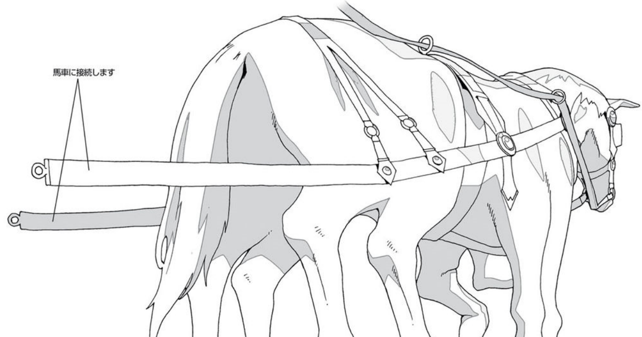


ABCDそれぞれペアで連動するイメージで
適度にディレイがあると面白いかと思います
いずれにせよモーションは現場判断でお願いします

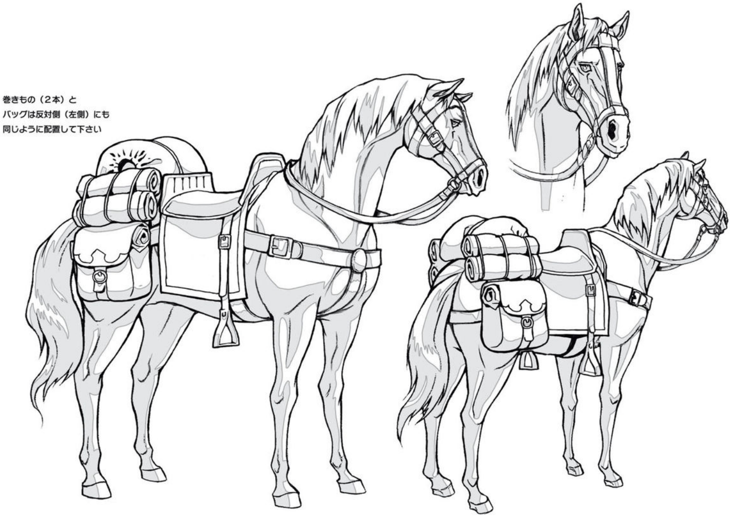


ひづめの配置状態
前後運動で物理干渉を避けるためずらす

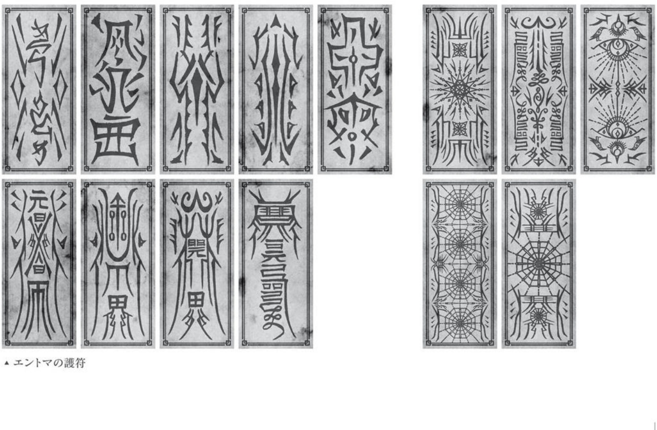
▲ スレイプニール



スレイプニール ▶



▲馬具（重装）



▲エントマの護符

▾ギルドエンブレム



モモンガ



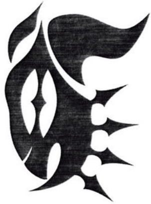
たっち・みー



死獣天朱雀



餡ころもっちもち



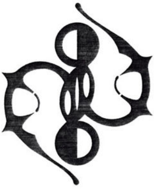
ウルベルト・アレイン・オードル



ヘロヘロ



ペロロンチーノ



ぶくぶく茶釜



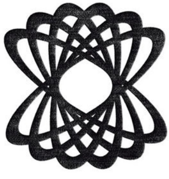
タブラ・スマラグディナ



武人建御雷



ばりあぶる・たりすまん



源次郎

▼リザードマン部族マーク



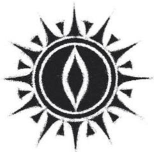
竜牙（ドラゴン・タスク）



緑爪（グリーン・クロー）



鋭き尻尾（レイザー・テール）



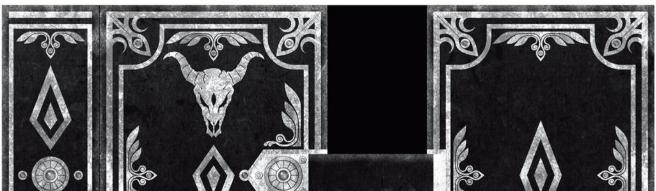
朱の瞳（レッド・アイ）



小さき牙（スモール・ファング）

八本指▶

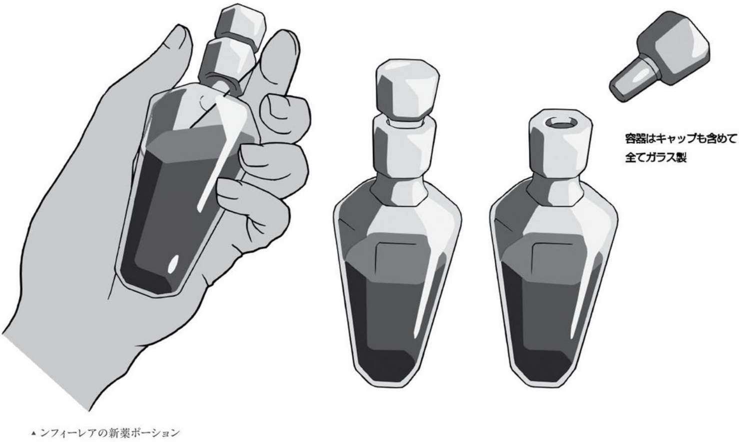




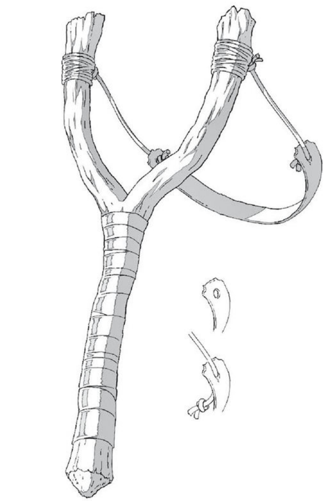
▲エンサイクロペディア

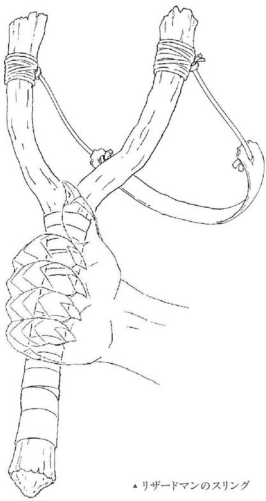


▲メルキセデク

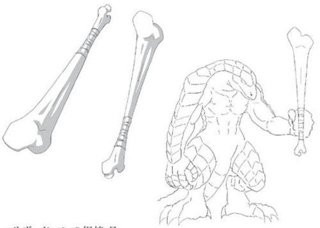


▲ンフィーレアの新薬ポーション

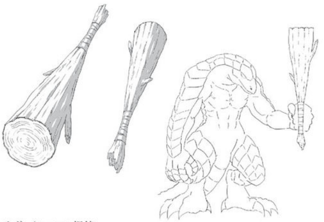




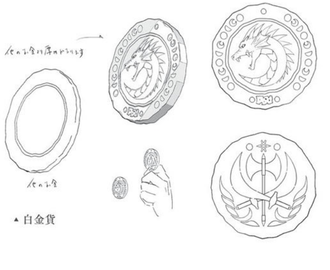
▲リザードマンのスリング



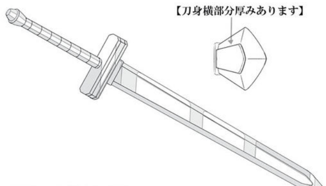
▲リザードマンの棍棒 骨



▲リザードマンの棍棒



▲白金貨

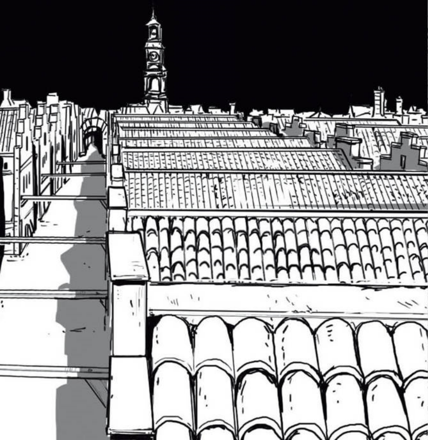


▲訓練用 刃を落とした鉄剣



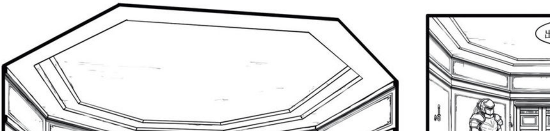
美術設定

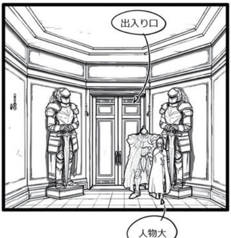
広大無辺なナザリック地下大墳墓には、まだまだ画面に登場していない場所が多い。
加えて、2期・3期の舞台は少しずつ地上へと移っていった。これら新たに描き起こされた背景の設定画には、芝居をするキャラクターとの対比情報も含まれているため、美術スタッフによる綿密な打ち合わせのもと、細心の注意が払われ描かれる。



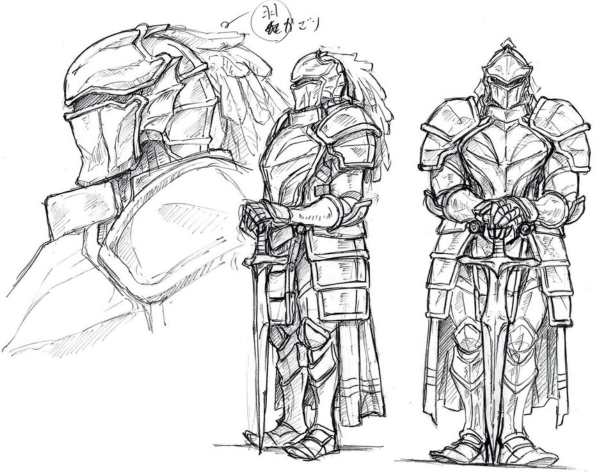


▲ ナザリック地下大墳墓 外周部の小霊廟 外観

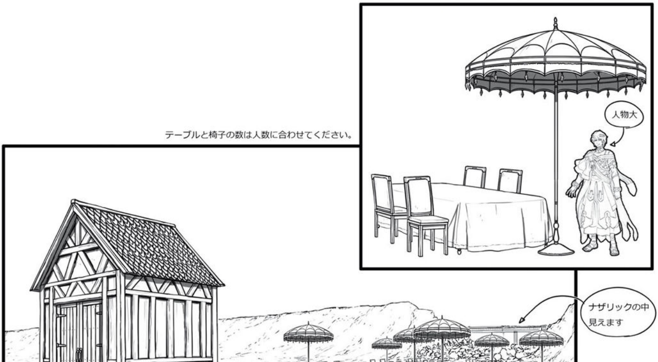




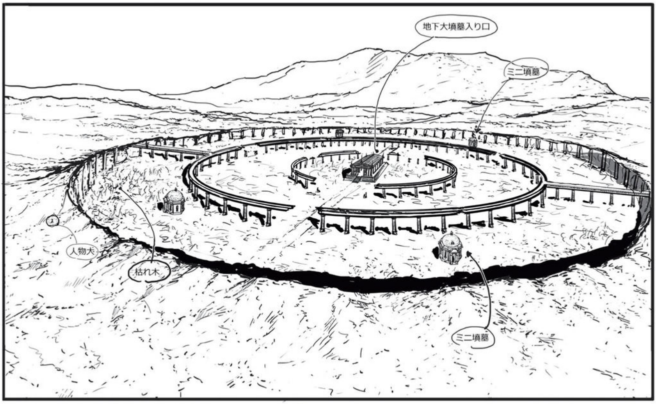
▲ ナザリック地下大墳墓 外周部の小霊廟 内観



▲ ナザリック地下大墳墓 外周部の小霊廟 内部の石像



▲ ナザリック地下大墳墓 外周部 ログハウス

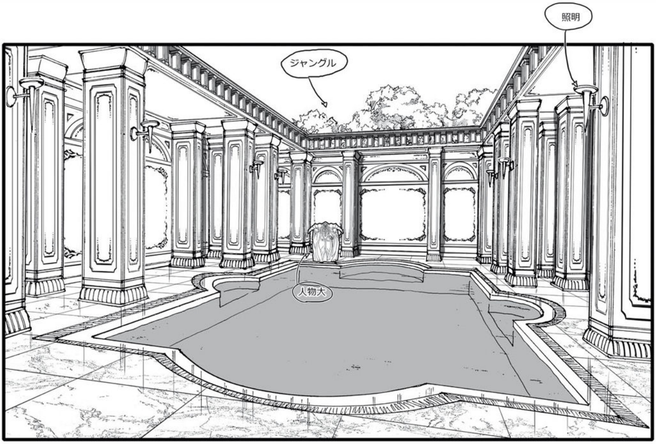


▲ ナザリック地下大墳墓 地表部中央霊廟 俯瞰図

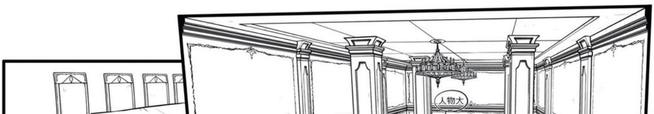


《切り返し》

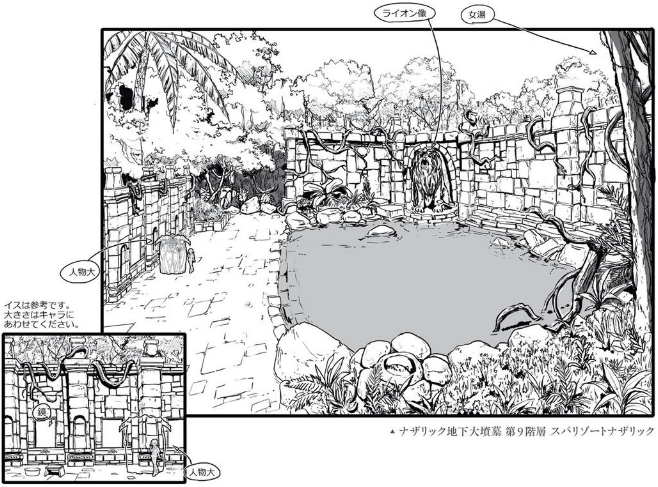
▲ ナザリック地下大墳墓 第9階層 BAR



▲ナザリック地下大墳墓 第9階層 アインズ専用風呂



▲ナザリック地下大墳墓 第9階層 一般メイド専用食堂

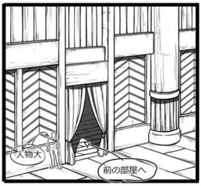


▲ナザリック地下大墳墓 第9階層 スパリゾートナザリック

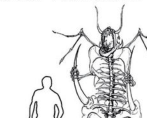


※机上にあるミラーオブリモートビューイングは
大きさ、配置場所共に
演出指示合わせでお願いします

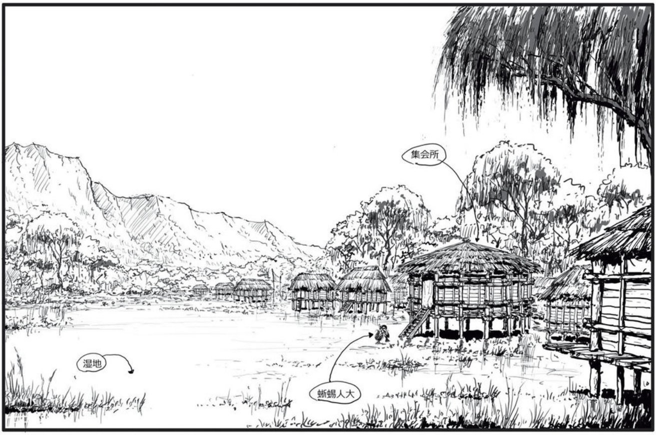
《入り口側》



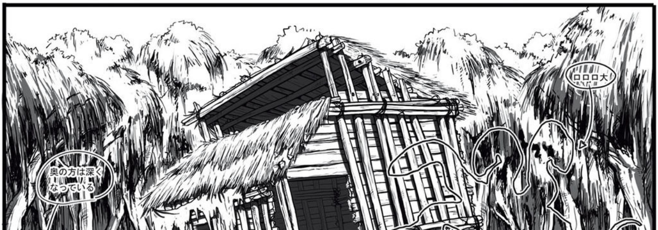
【#5では、下図の玉座が置いてあります】



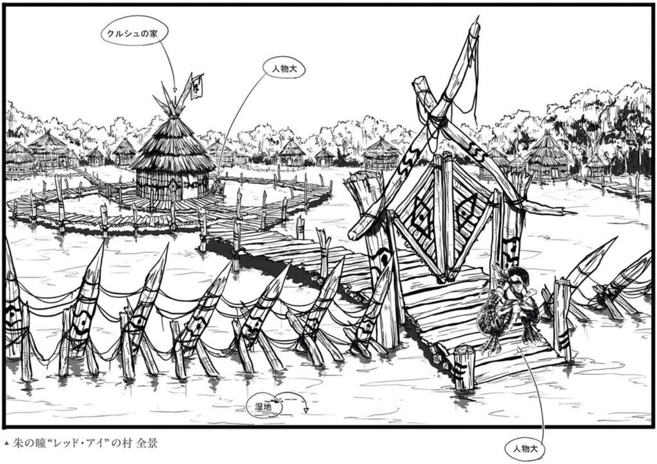
▲ナザリック派出所内部 司令官室



▲緑爪"グリーン・クロー"の村 全景



▲緑爪"グリーン・クロー"の村 ロロロの小屋

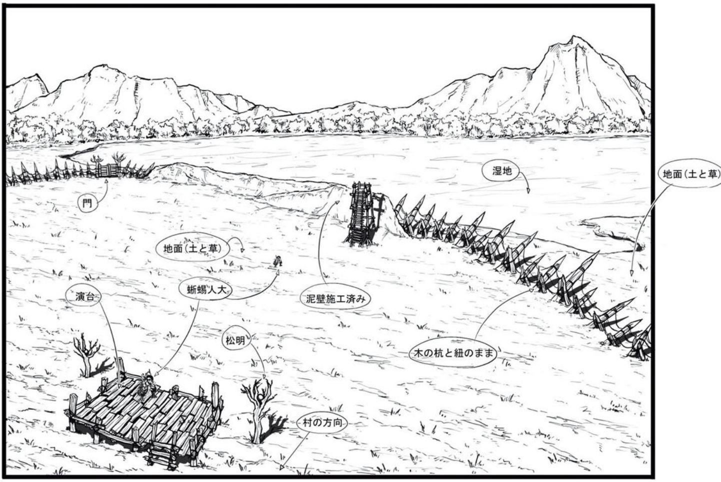


▲朱の瞳“レッド・アイ”の村 全景

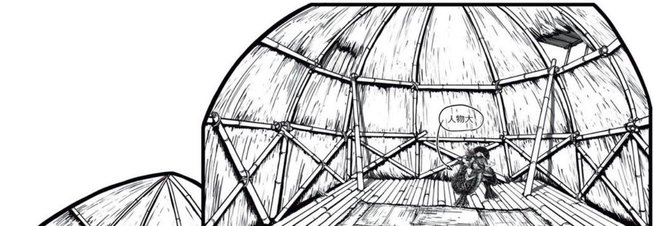




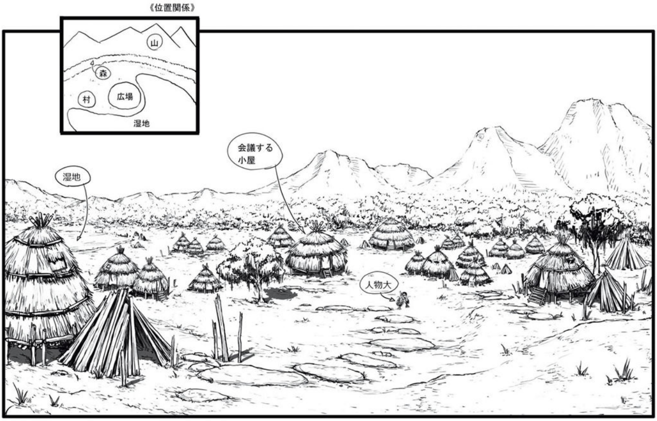
▲竜牙“ドラゴン・タスク”の村 全景



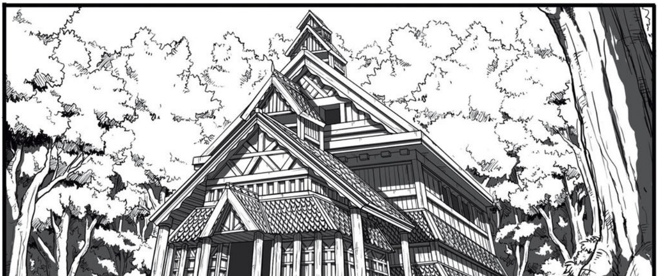
▲ 鋭き尻尾“レイザー・テイル”の村 入り口〜広場 全景



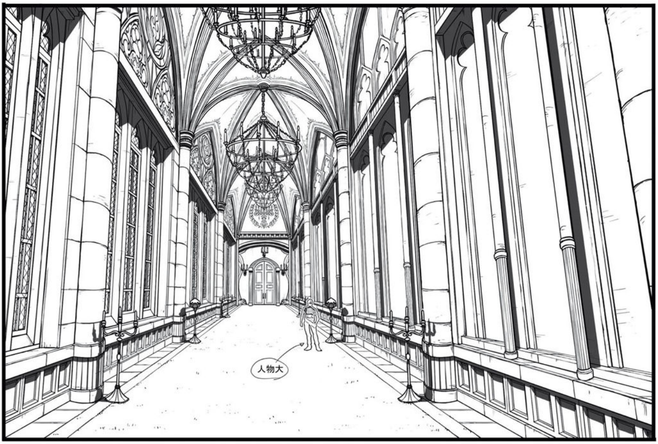
▲ 鋭き尻尾“レイザー・テイル”の村 族長会議場所



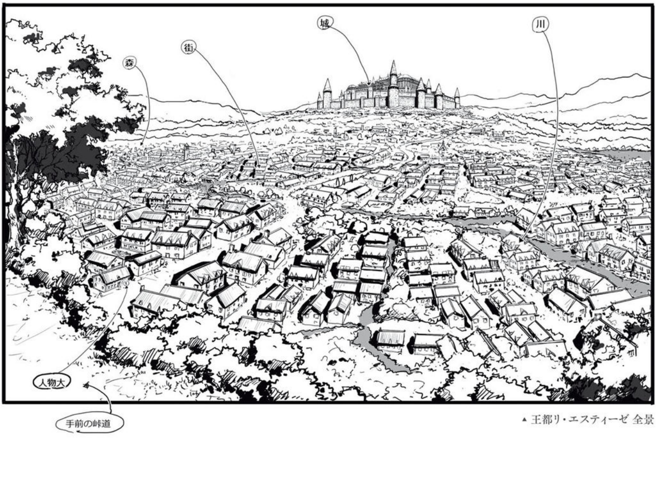
▲ 鋭き尻尾“レイザー・テイル”の村 全景切り返し



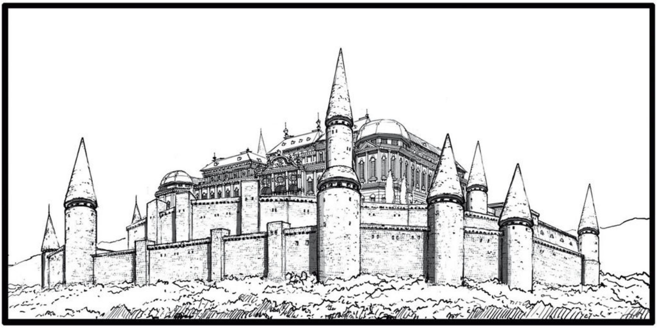
▲ トブの大森林 開拓地 ナザリック派出所

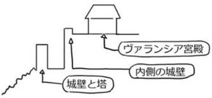


▲スレイン法国 祭祀場前廊下



▲王都リ・エスティーゼ 全景





※高さの参考です。厚さや距離は違います。

▲王都リ・エスティーゼ ロ・レンテ城 城壁 外観

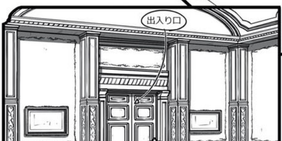


《玉座》



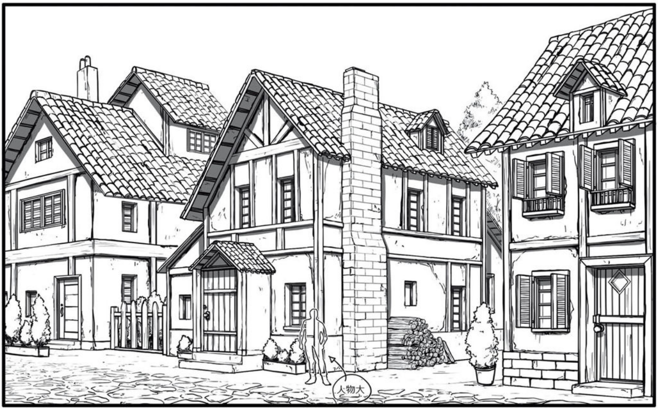
《息子たちの椅子》



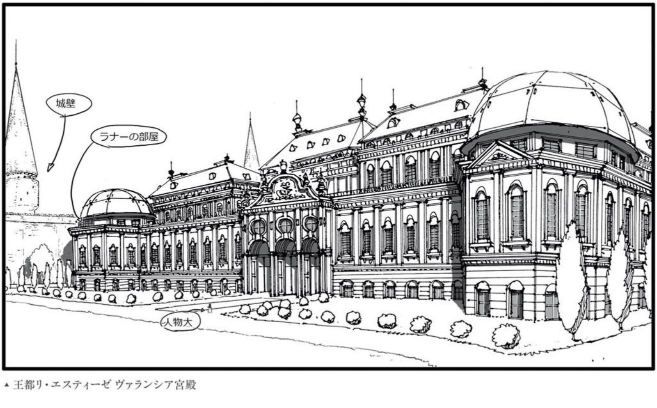


《切り返し》

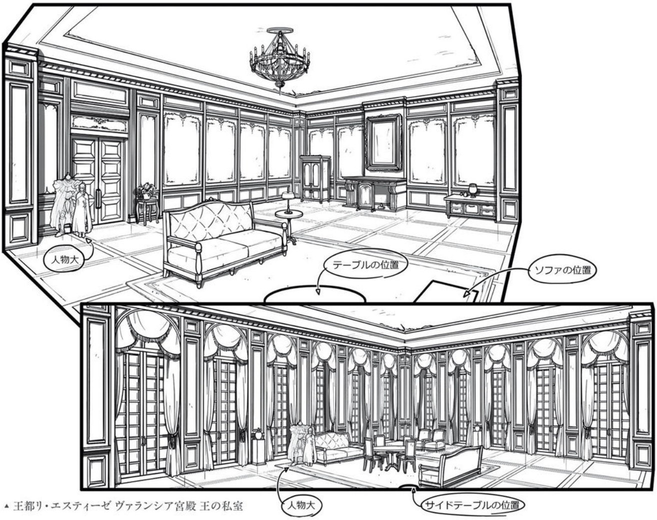
▲王都リ・エスティーゼ ロ・レンテ城 玉座の間



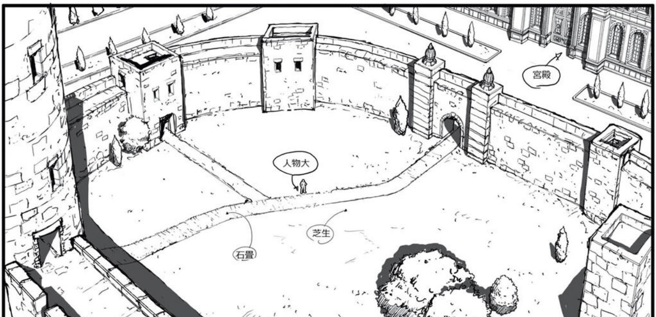
▲ガゼフの家 外観



▲王都リ・エスティーゼ ヴァランシア宮殿



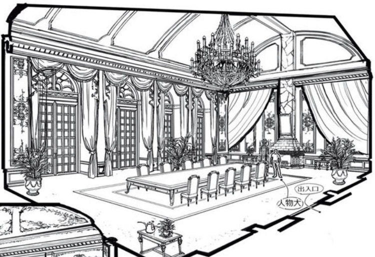
▲ 王都リ・エスティーゼ ヴァランシア宮殿 王の私室



▲ ヴァランシア宮殿 中庭

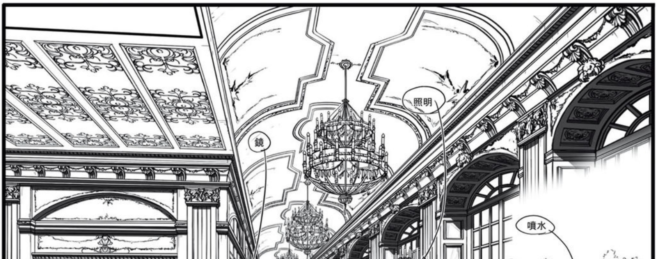
《王の椅子》



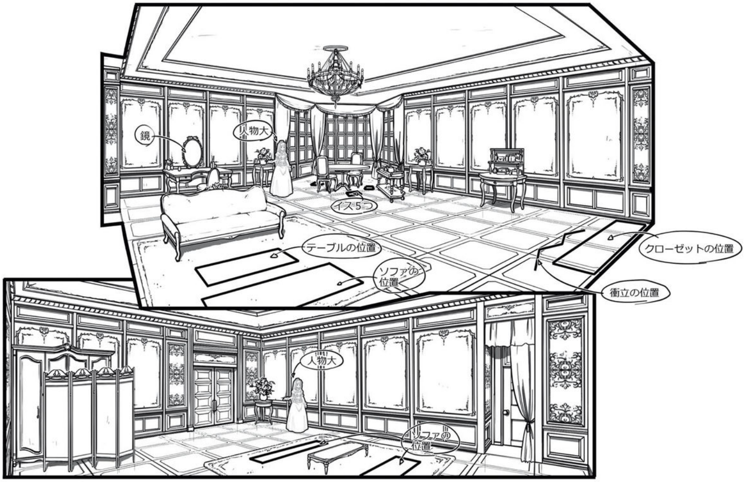




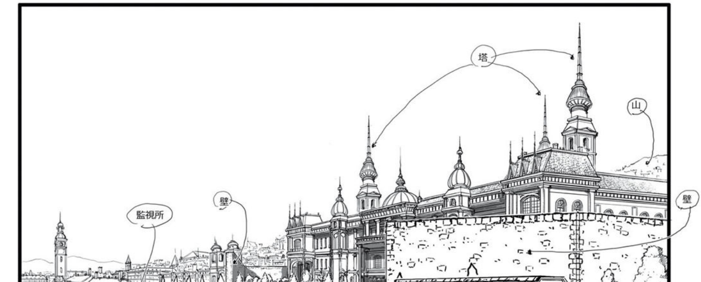
▲王都リ・エスティーゼ ヴァランシア宮殿 会議場1



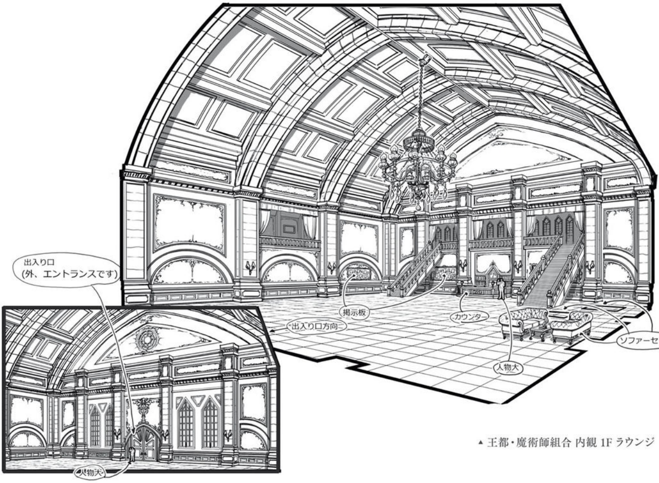
▲王都リ・エスティーゼ ヴァランシア宮殿 会議場前廊下



▲ヴァランシア宮殿 ラナーの部屋



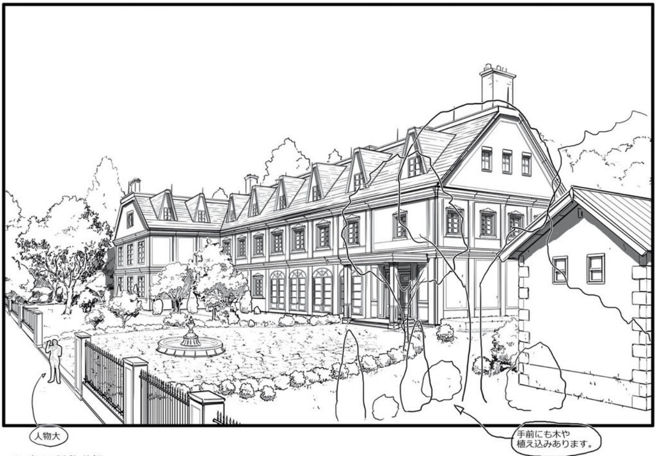
▲王都・魔術師組合 外観1



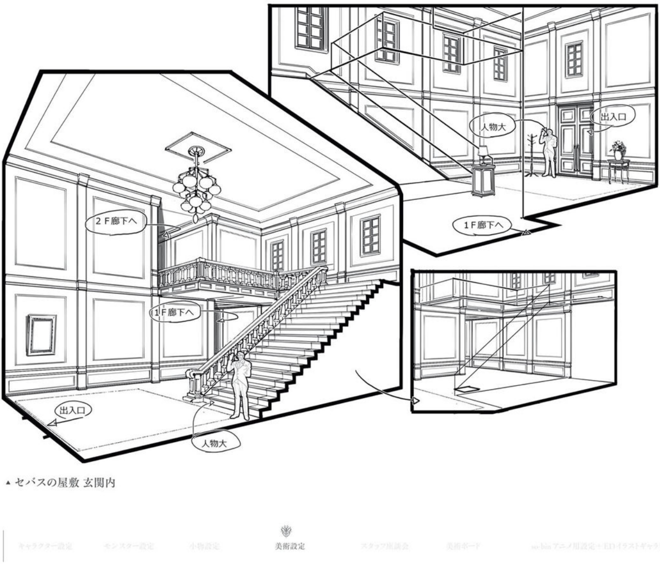
▲王都・魔術師組合 内観 1F ラウンジ



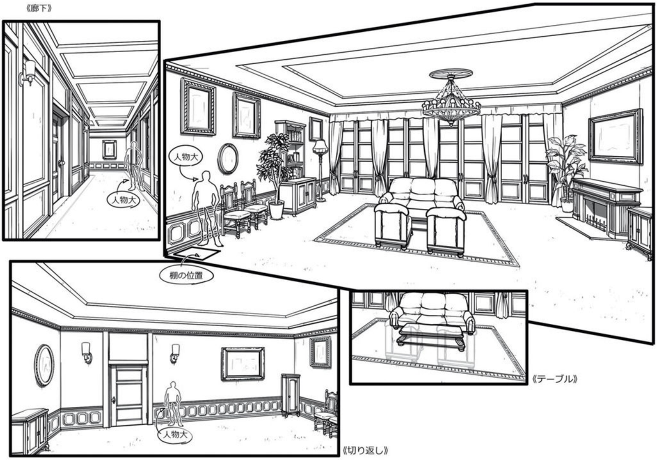
▲王都 豪華な冒険者の宿 外観



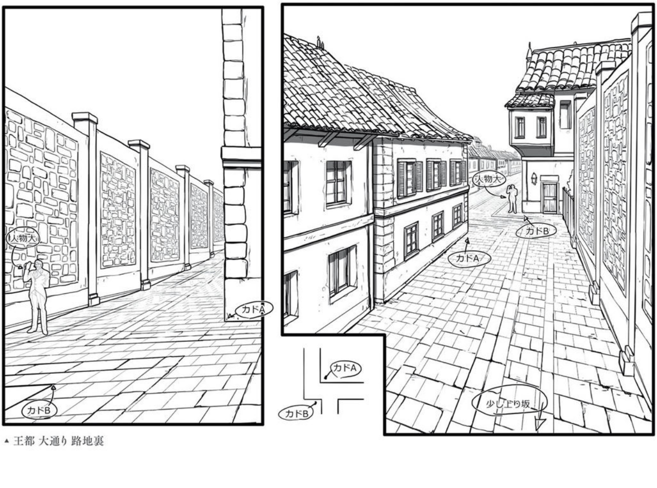
▲ セバスの屋敷 外観



▲ セバスの屋敷 玄関内



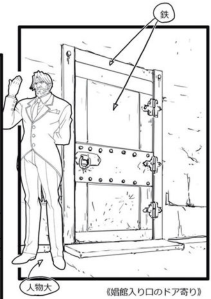
▲セバスの屋敷 応接室



▲王都 大通り 路地裏

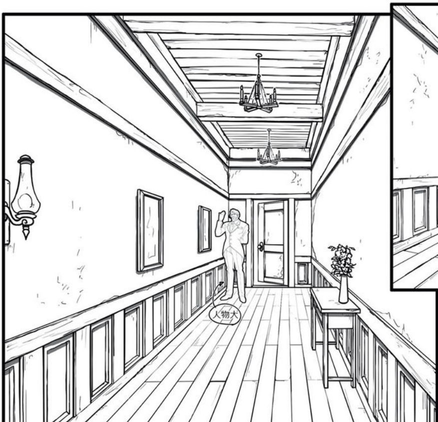
鉄の扉の２，３軒奥に、#09の「裏口」があります。





《娼館入り口のドア寄り》

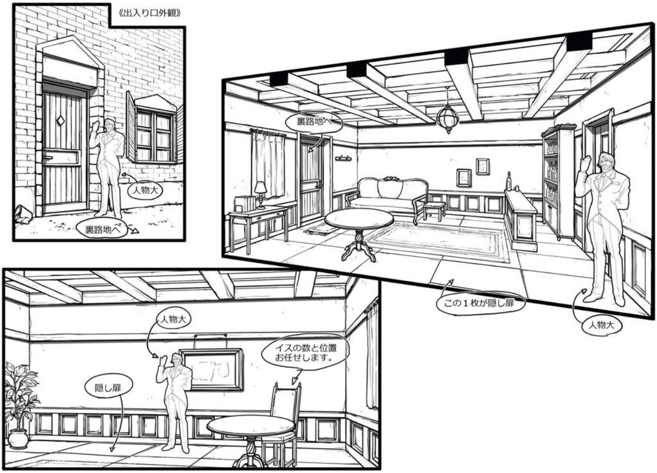
▲裏路地 娼館出入り口





《入り口側》
鉄の扉は外観あわせです。

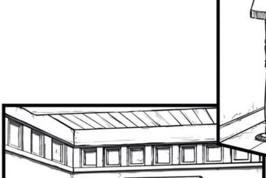
▲王都 娼館 1Fエントランス

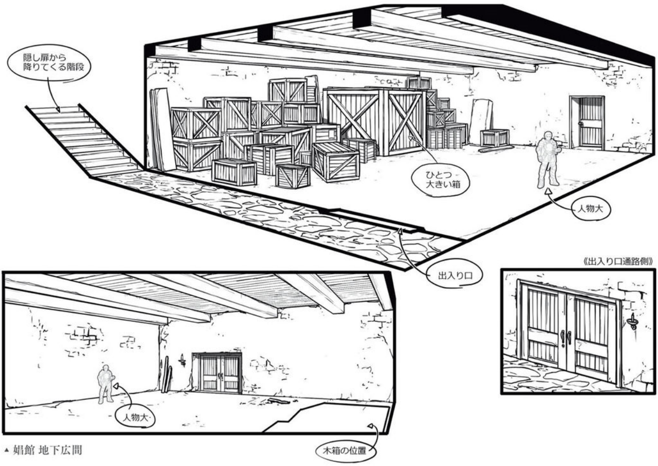


▲王都 娼館 裏口が通じる建物



▲王都 娼館 地下客室

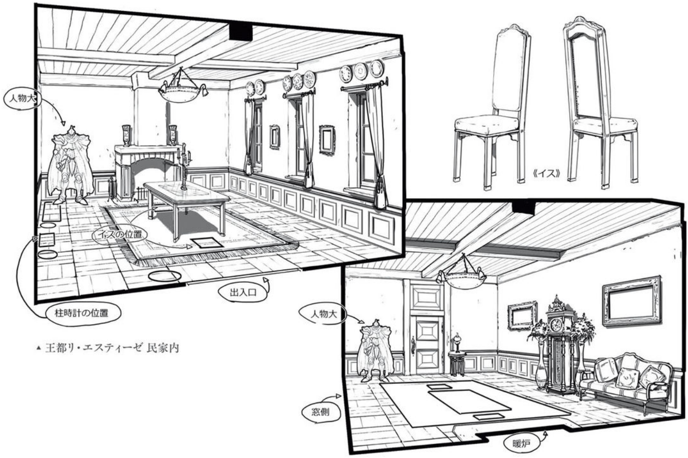




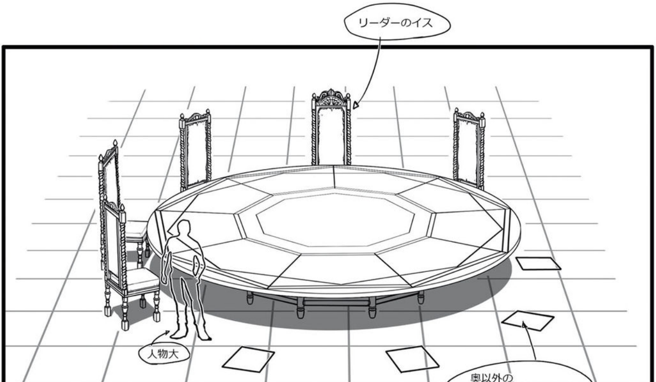
▲ 娼館 地下広間



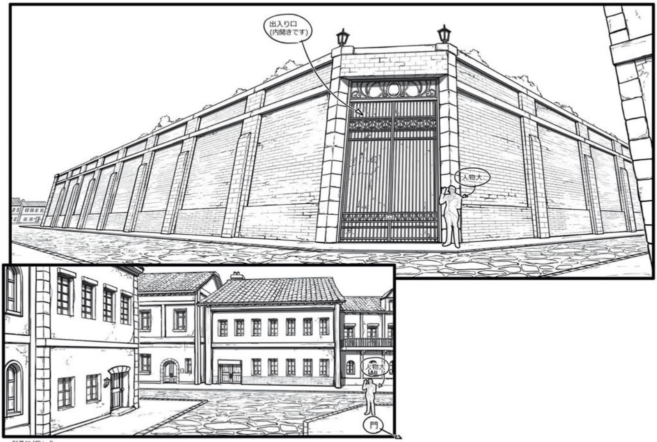
▲ 王都リ・エスティーゼ 倉庫区画



▲王都リ・エスティーゼ 民家内

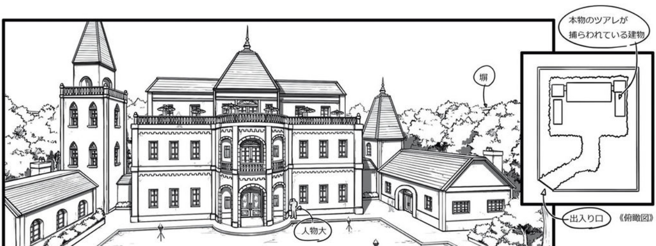


▲八本指のアジト 円卓と椅子



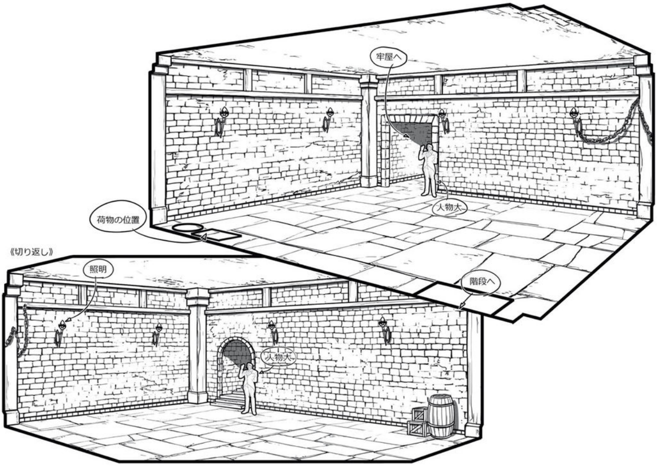
《切り返し》

▲ 八本指の拠点 外観 門



▲ 八本指の拠点 闘技場スペース

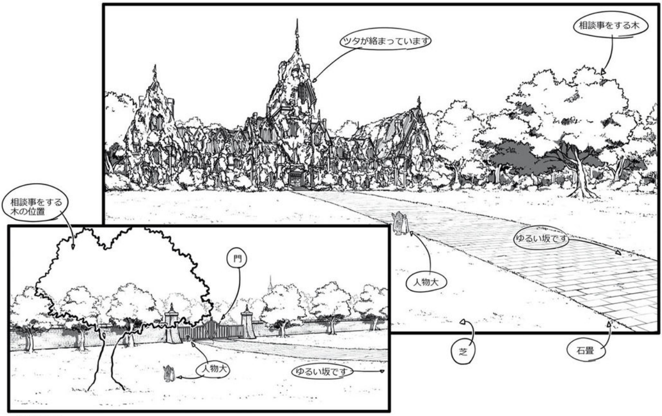
《切り返し》



▲ 八本指の拠点 牢屋への通路

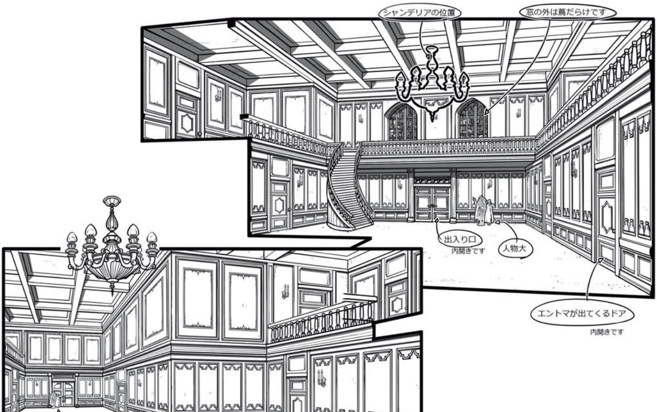


▲ 八本指の拠点 牢屋前廊下



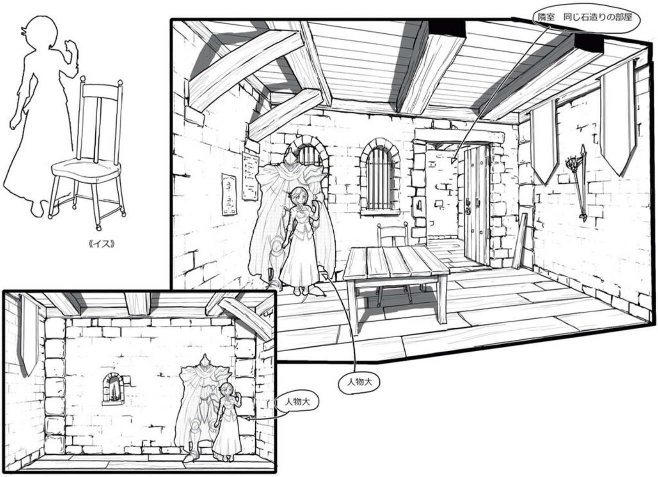
《切り返し》

▲【八本指】：ヒルマの館 外観

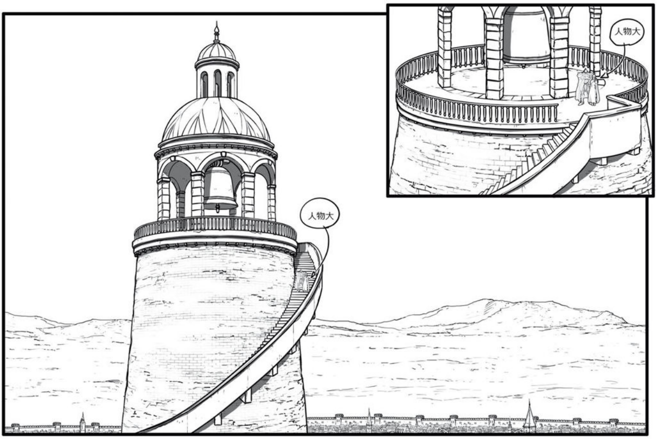


《切り返し》

▲【八本指】：ヒルマの館 内観



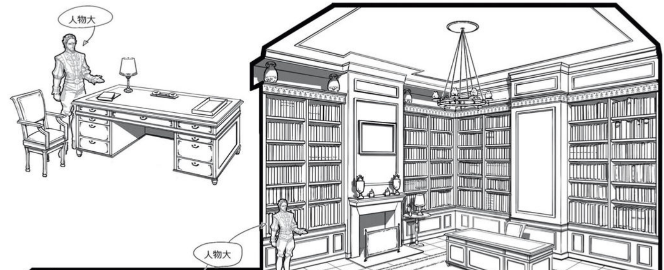
▲エ・ランテル 検問所内 取り調べ室



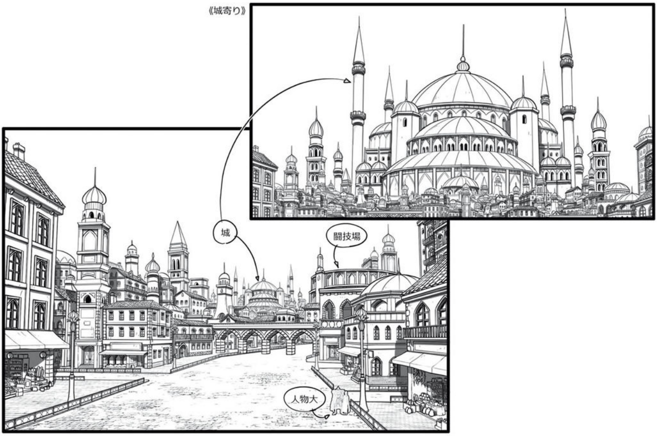
▲エ・ランテル 最上の塔



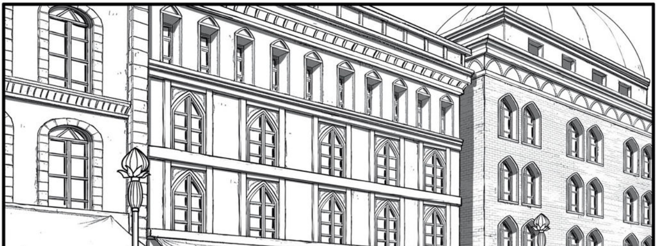
▲エ・ランテル レエブン侯の屋敷 外観



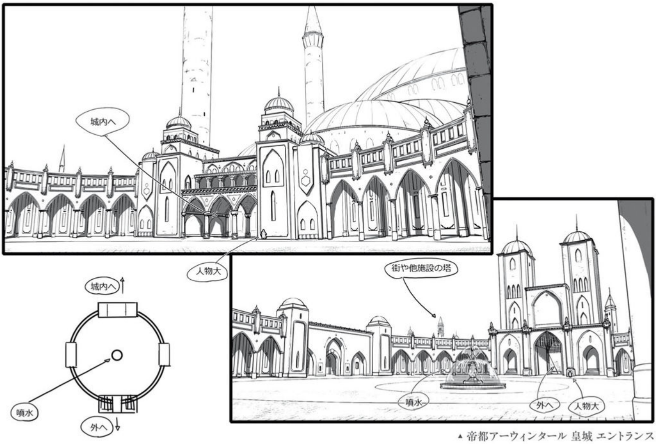
▲エ・ランテル レエブン侯の屋敷 執務室



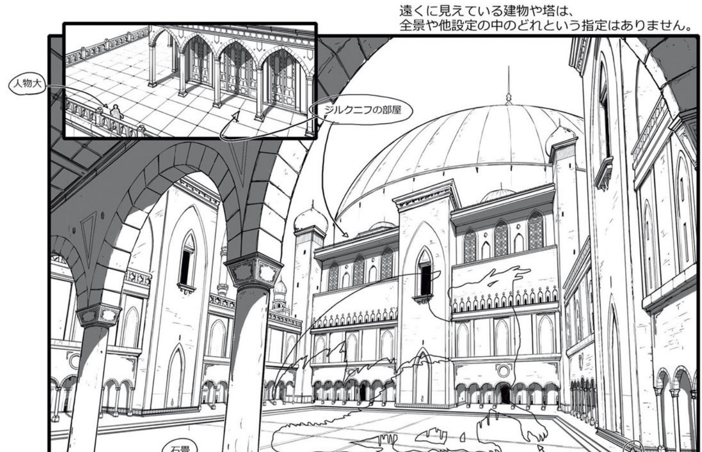
▲バハルス帝国 帝都アーウィンタール



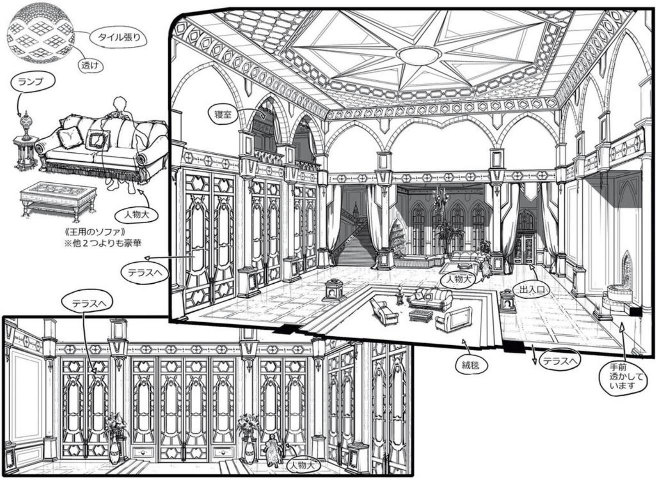
▲帝都アーウィンタール 露天の屋台



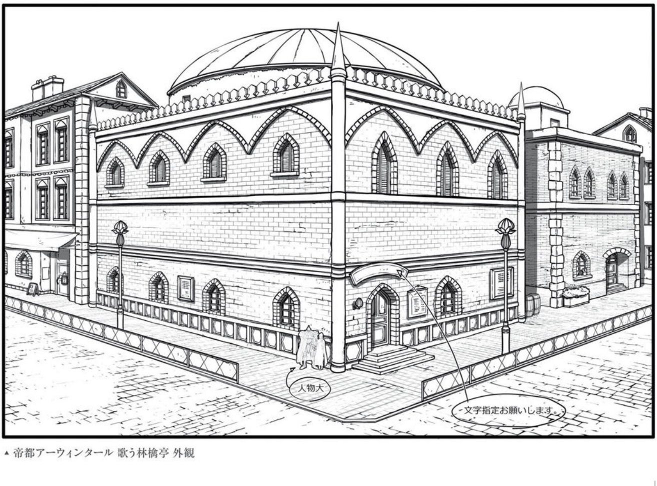
▲帝都アーウィンタール 皇城 エントランス



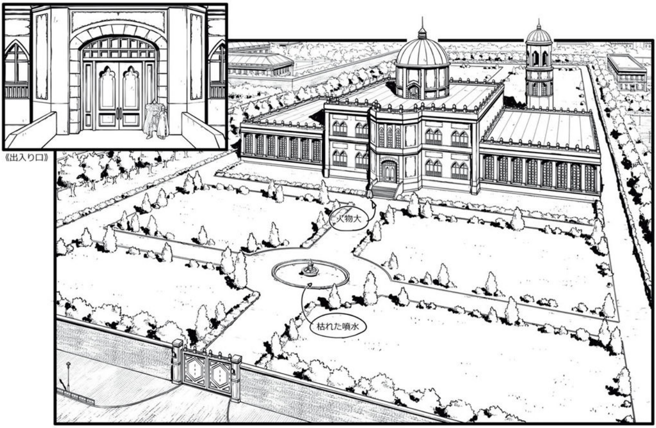
▲帝都アーウィンタール 皇城 中庭



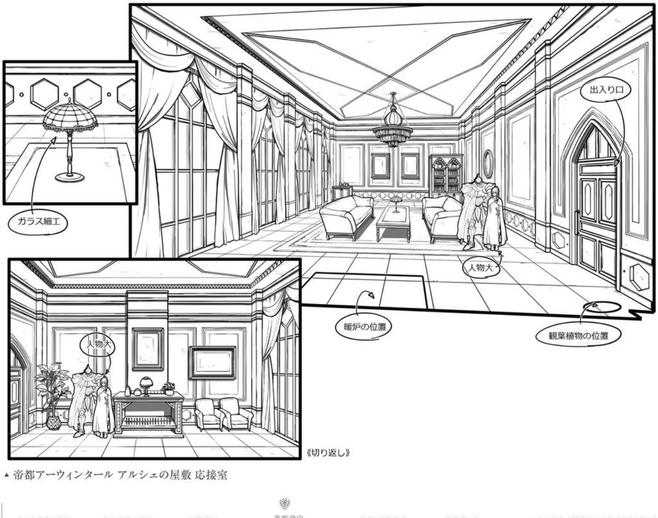
▲ バハルス帝国 ジルクニフの私室



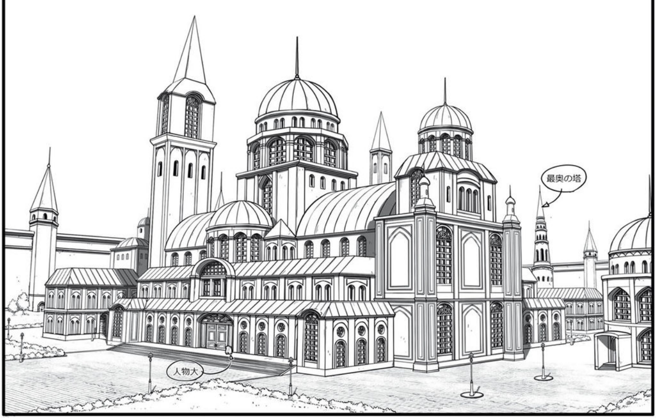
▲ 帝都アーウィンタール 歌う林檎亭 外観



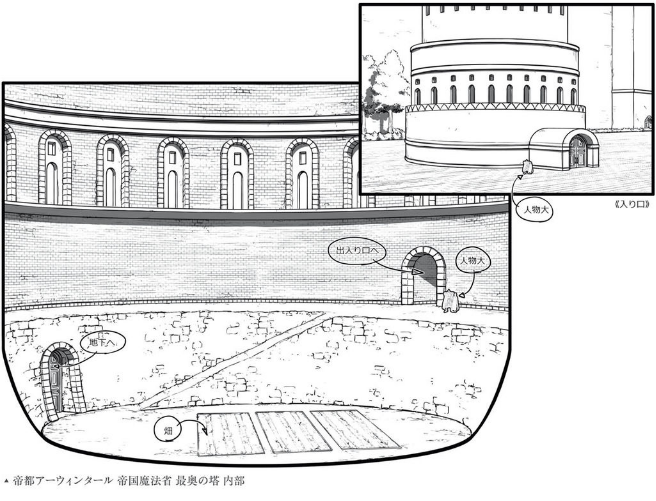
▲ 帝都アーウィンタール アルシェの屋敷 外観



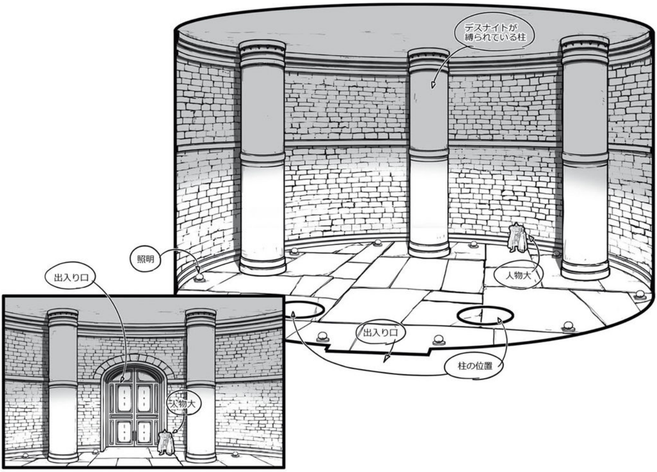
▲ 帝都アーウィンタール アルシェの屋敷 応接室



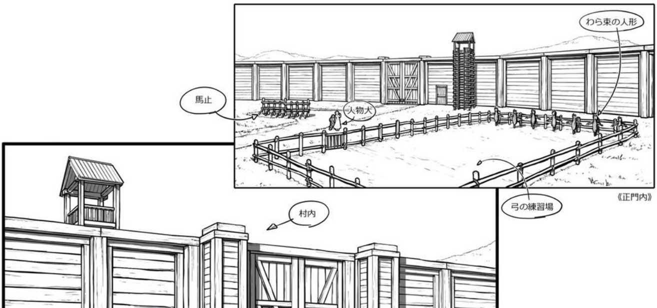
▲帝都アーウィンタール 帝国魔法省



▲帝都アーウィンタール 帝国魔法省 最奥の塔 内部



▲ 帝都アーウィンタール 帝国魔法省 最奥の塔 最下層の扉 内部

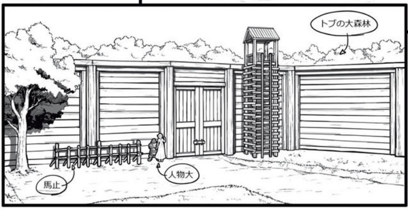


《正門内》

▲ カルネ村 正門の壁付近



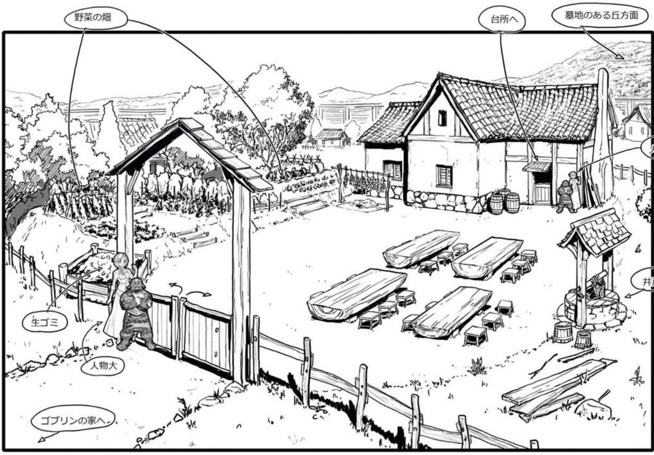
《裏門内》



▲カルネ村 裏門の壁付近

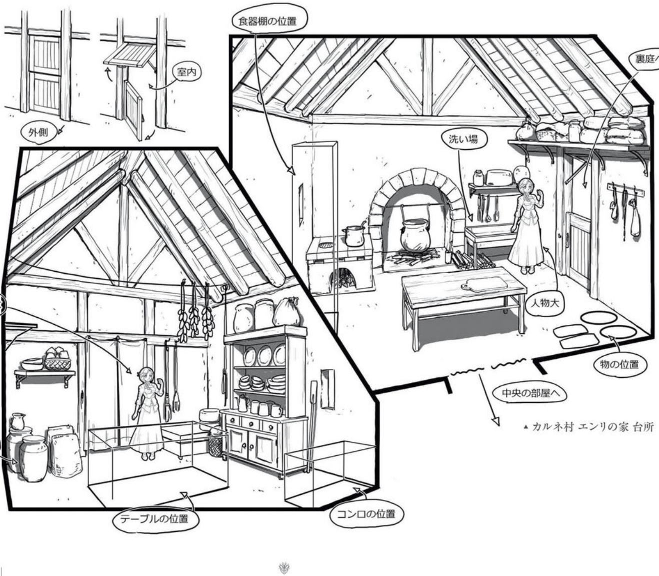


▲カルネ村 エンリの家 外観

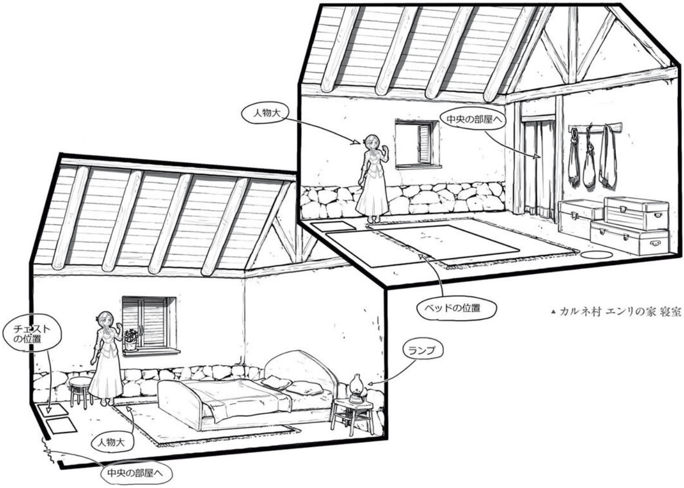


イスは、増減・移動可です。
表側別紙です。

▲カルネ村 エンリの家 裏庭



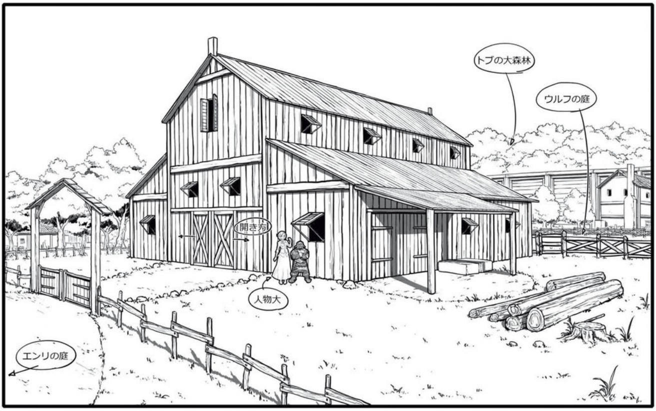
▲カルネ村 エンリの家 台所



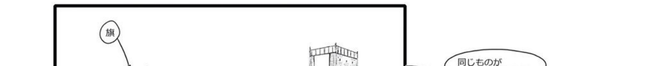
▲カルネ村 エンリの家 寝室



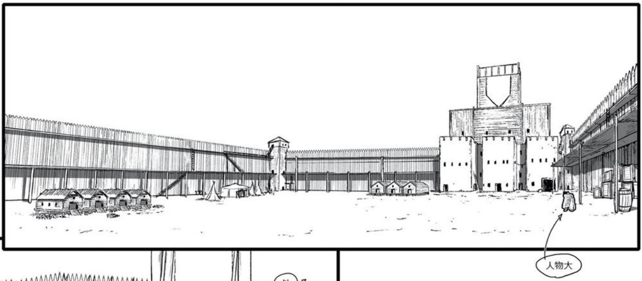
▲カルネ村 ンフィーレアの家



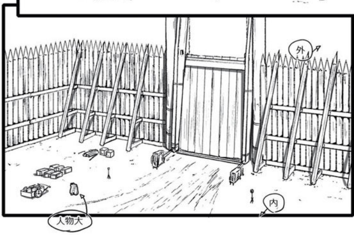
▲カルネ村 ゴブリンの家 外観



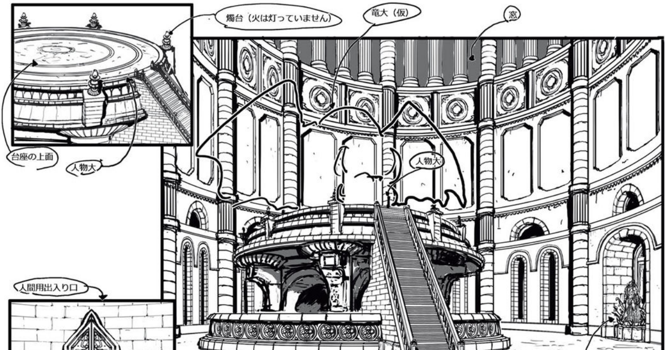
▲カッツェ平野 帝国軍駐屯地



▲カッツェ平野 帝国軍駐屯地 内観



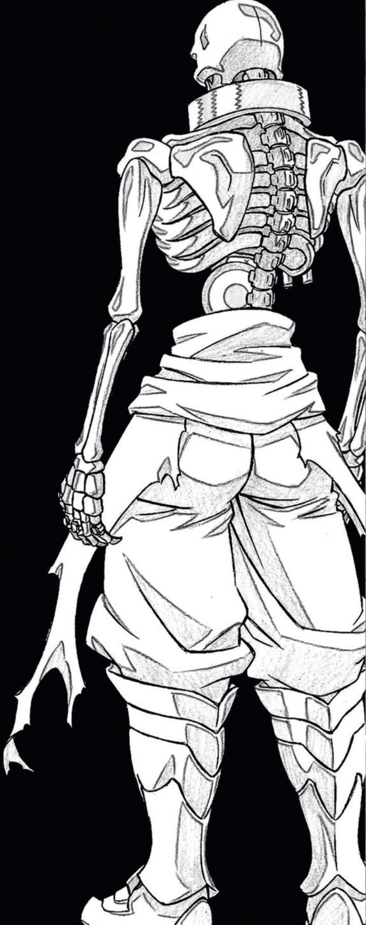
《入り口付近》





▲竜王ツアーの宮殿





スタッフ座談会

２０１８年10月、大好評のうち、無事３期の最終回を迎えたアニメ『オーバーロード』。制作現場も落ち着いた頃、改めてスタッフの皆さまにお集まりいただき、２期・３期の制作過程を振り返っていただいた。アニメ１期を経て、シナリオ、作画ではどのような変化が起こっていたのか。６人のクリエイターの声をお届けする。

シナリオ座談会

シリーズ構成・脚本
菅原雪絵

監督
伊藤尚往

原作
丸山くがね

種々様々なキャラクターにスポットを当て 群像劇の様相を呈した2期・3期

── 2015年の初アニメ化から約3年が経過して続編の『Ⅱ』と『Ⅲ』が放映されました。2期、3期が始動した当時のお話から、改めてお聞かせいただきたいと思います。2期と3期は2018年の冬クール、夏クールとほぼ連続でのオンエアとなりましたね。

〔伊藤〕そうですね。2期をやろうということになり、はじめは「1クール12本で」という話だったんですが、それではイヤだとなりまして（笑）。1期が、丸山先生の原作1巻（『不死者の王』）〜3巻（『鮮血の戦乙女』）までを題材に描いてきて、もし2期1クールということになると4巻（『蜥蜴人の勇者たち』）と5〜6巻（『王国の漢たち 上／下』）という区切りが順当なんですが……。

〔丸山〕そこには、僕のいろいろな思いがこもっていますからね。

〔伊藤〕そのいろいろな思いをぶわっと畳みかけるだけでは、1クールアニメとして、お話が中途半端になってしまいそうでした。なので「原作の9巻（破軍の魔法詠唱者）あたりまでは、ぜひやらせてもらいたい」という話を、僕のほうからさせていただいたんです。

〔菅原〕たしかに9巻までやる、というのは必須ですよね。物語の一区切りとしても、9巻までは描かなければというのは、当然かなと思います。

── そこで分割2クールという形で、『Ⅱ』と『Ⅲ』の合計26話で9巻までのお話を描ききろうということになったのですね。

〔菅原〕私は、むしろ9巻までを1クールで書ききってほしいと言われる可能性も考えてはいました。

〔丸山〕あぁ、たしかに。

〔菅原〕その場合はリザードマン編を飛ばしてほしいというオーダーになるだろうなと。でも一方で、プロデューサー陣は絶対にそういうことは言わないと思っていたので、そこまで心配はしていませんでした。

〔伊藤〕それもありますし、「トカゲはやらなきゃダメ」という話は事前にしていましたから。

〔丸山〕そうそう、やらなくちゃダメですよ！ おかげさまで、1期、2期、3期とアニメシリーズと共に、小説のほうも順調に部数が伸びているそうです。僕としても3期までアニメをやっていただき満足しています。

── 1期から、『オーバーロード』シリーズファンはもちろん、アニメで初めて『オーバーロード』に触れた方々にも大好評のヒット作となりました。続編の再開はまさに待望でしたが、2期の始動はいつ頃からお話があったのでしょうか。

〔伊藤〕1期が2015年の7月〜9月の放映でしたので、それが終わった後ですね。2015年末だったと思います。

〔丸山〕もう2年ぐらい前ですね。

〔伊藤〕ただ当時、僕は次の仕事が始まってしまっていたので、



▲ ナザリック以外の場所で様々な物語が展開されていった2期と3期。
なかでもリザードマン編は必須だった。



▲ 痛々しい姿で初登場したツアレだったが、
もとの可憐な姿を取り戻し、視聴者をホッとさせた。

そちらがひと段落するまで動けなかったんです。きっちりとスケジュール切られてしまっていたので、そのぶん、『オーバーロードⅡ』への取りかかりが遅れてしまったんです。

〔菅原〕そもそも、1期の時点では2期、3期の話はありませんでした。よく、1期の最終話に2期の伏線が張られていると言われるのですが、そういうことではなかったんです。

〔伊藤〕ただ、2期が決まっていたわけではなくとも、ある体で最終話を作っておいたほうが面白いかな、と思ったこともたしかです。

〔菅原〕そうですね。少なくとも、アニメが終わったとしてもその次の話はありますし、原作の4巻以降もぜひぜひ読んでいただきたい、という意味での終わり方をしたつもりです。

〔伊藤〕続きがあるとしたら、こういう情報は必要だよねという要素は、ちょこちょこ入れさせてもらいました。それ以外は1期の総集編となる劇場版（『オーバーロード 漆黒の英雄』）で回収できればと。劇場版にはそういう腹づもりで臨みました。

〔丸山〕僕はたしか、タクシーの中で菊島（憲文）プロデューサーに2期、3期を作るよと聞かされて。「またまた～」と笑っていたんですよ、冗談なのかなと（笑）。そういう「本気でやるの？」という驚きはありましたけど、僕としては1期と同じ感じでやっていただければいいなと、『Ⅱ』『Ⅲ』の制作を受け止めていました。

―― 先ほどのお話にもありましたが、原作4巻～9巻まではリザードマン編のように、ナザリック内の物語ではないエピソードも多数。実際に『Ⅱ』『Ⅲ』の内容をどう構成していくかは、どのように決めていかれたのでしょうか。

〔伊藤〕基本的には菅原さんがシリーズ構成として、1期からのまとまりをしっかりと気にして、こういう話を入れましょうというご提案をしてくださっていました。原作のほうでは時系列をシャッフルして書かれている話もけっこうありますので、その上でこれ以上入らない、これは入るというものを原作から丁寧に拾って脚本を構成してくださっています。

〔菅原〕時系列のシャッフルについては、特に3期が顕著だったと思います。

〔伊藤〕2期のセバスとツアレのエピソードなども、かなりシャッフルされていましたので、そのあたりは可能な限り、時系列に従った整理をしておいたほうが、アニメとして観やすくなるのではないかという話はさせていただきました。

〔丸山〕僕は、わかりにくいほうが好きなんですけどね！（笑）

〔伊藤〕そこは申し訳なかったのですが（笑）、菅原さんに時系列順に構成を組んでいただいた結果として、エピソードの内容自体は、アニメではわかりやすくなりましたよね。

〔菅原〕ありがとうございます。少し脚本上の補足をいたしますと、2期は時系列順に並べてはいますが、各エピソードを細かく区切って各話でそれぞれの活躍を見せていくことをより強く意識しました。同時に、登場人物のドラマを効率的に動かすため、アニメ



▲ 普段は完璧な美少女なのだがクライムがからむと……。

オリジナルのシーンを各所に盛り込んでいます。
〔伊藤〕そうですね。
〔菅原〕シナリオの打ち合わせも、丸山先生に参加いただいていましたので。随時意見をもらえたのは非常にありがたかったです。
〔丸山〕時間が許す限り、打ち合わせにも参加させてもらいましたからね。
〔菅原〕こちらが気づいていなかった伏線や設定をフォローしてくださいました。ところで今、原作は13巻まで出ていますが、13巻までで回収されていない伏線もたくさんありまして。伏線のままで終わるものもありますよね？
〔丸山〕当たり前じゃないですか（笑）。そっちのほうが素敵ですよ。
〔菅原〕私もそう思います（笑）。それが『オーバーロード』なんですよね。私の個人的な印象ですが、ここ最近はわかりやすい作品が好まれる風潮はあると思います。でも『オーバーロード』はその真逆で、伏線に気づけるかどうかすら読み手に委ねられています。でも、そこがいいんです。すべてがわからなくてもいいんです。深く考察してもよし、キャラクターを楽しんでもよし、いろんな楽しみ方ができる作品だと思います。まあ、私がわかっていないのは許されませんけど（笑）。
―― 原作の楽しみ方は様々あると思いますが、映像化の脚本を書くにあたり、気をつけた点はありますか？
〔菅原〕まだ原作を読んでいない方も楽しめるように、同時に原作ファンの方には嘘をつかない映像を見せられるよう意識しました。具体的に言うと、原作よりややコミカルな要素を強めています。そして、シナリオ打ち合わせの段階で、セリフにならない部分――アイテムやキャラの動きなどが原作に沿うよう、細かく確認をしています。また、小説で意識的に描かれていないこともアニメでは映像になってしまうので、『オーバーロード』らしい“わかりにくさ”になるよう調整しています。
―― 原作をひととおり読んでいる方が、映像を観てより咀嚼できるところもあるでしょうね。
〔菅原〕ただ、基本的に伊藤さんは“わかりやすさ”をよしとしてます。小説とは違ってアニメはページを戻って読むようなことはできないので、伊藤さんの求めることは当然ですし、普段は私も同じ考えです。でも、この作品に関しては、わかりやすすぎると「オバロじゃないよね」となるんです（笑）。
〔伊藤〕僕のスタンスとしては、“わからなくてもいい、ということが、わかる感じ”を目指すというか（笑）。
〔菅原〕映像でその雰囲気を出すのはすごく難しいことなんです。ただ、原作の伏線の答えがアニメでわかってしまってはつまらない。そういうネタバレは絶対にしたくなかったので、伏線のまま映像になるようにしていきました。実はあえてわかりづらいセリフにしたところもあります。
〔伊藤〕アニメが原作の謎解きになってしまっては困りますからね。
〔菅原〕そうなんです。
〔伊藤〕原作が謎として伏せている部分に関してはアニメでも伏せているんですが、絵になると、どうしてもちょっと原作よりわかりやすくなってしまうんです。そこは、丸山先生には申し訳ない部分だと思うのですが……。
〔丸山〕まあ、そこは仕方がないですよ。文章では隠せても、映像ではごまかしがきかないところもありますから。
〔菅原〕部屋の状況も選んで描写できるのが小説の醍醐味だと



◀何かと物議を醸したジルクニフの後ろ姿。
ファンタジー世界のコスチュームにつきものの苦労である。

すれば、1枚の絵として見せられるのがアニメの強みです。なので、そのあたりで『オーバーロード』らしさともいえる、独特な情報量の濃さとわかりにくさを成立させていこうと思いました。アニメで『オーバーロード』に興味を持ってくださった方は、ぜひ原作を手にとっていただきたい。さらに深く、本当に濃い世界が待っていますので（笑）。
〔伊藤〕映像を作る側としては、僕もそうでした。『オーバーロード』はいくら映像化しても、原作の情報量にはとても追いつかないので、アニメを観て面白いと思った方が、「原作を読んだらもっと面白かった」と言える映像にしたかった。映像を作る専門の人間としては、微妙なところなんですが（笑）、この作品に関してはそれがアリだというスタンスでしたね。
〔菅原〕その一方で、劇中の音楽や音、役者さんの声などによって、小説には書かれていない各キャラの感情の繊細な部分は、より深さが出ていたりもするんですよね。声優の皆さんが、本当にいろいろなお芝居を入れてくださいました。特にアインズたちレギュラー陣の会話のテンポの良さは、アニメより前に出ているドラマCDで培われたものもあると思います。
〔伊藤〕そうですね。

恐怖公の登場シーンは もっとハッキリ見せて欲しかった？

―― ナザリックを舞台に展開していた1期から、2期、3期ではその外へと世界が広がって、新たなキャラクターも多数登場し、お話も群像劇的な広がりを見せていきましたね。印象に残ったキャラクターやシーン、アニメになってより魅力を感じられたところについて、お話を聞かせていただけますか？
〔伊藤〕今思い出したキャラクターとしては、ラナーは表情が面白く作れたなと……どのキャラクターとは特定できないくらい、カットごとに、描いていて「あぁ、こういうヤツだったんだな」とわかってくることはありますね。
〔丸山〕2期はリザードマンも、頑張ってくれましたしね。
〔伊藤〕作画スタッフが頑張ってくれました。ザリュースとシャースーリューの表情の違いとか、部族ごとの描き分けであるとか。
〔丸山〕伝説になりましたかね？ 今後はリザードマンが登場するアニメは『オーバーロード』を参考にしようという感じになっていましたよね。
〔伊藤〕そうですね、なっていてくれたら嬉しいですよね。3期もゴブリンがいっぱいいましたし（笑）。正直、どのキャラクターもどのシーンも、サクッと出来上がることはまずないんです。大変かどうかでいえば、とくに『オーバーロード』は本当にすべてが大変でした。ただ、その大変さを楽しめるかどうかなんですよね。僕も監督とはいいつつ、元は絵描きですから、基本的には何を描いてても面白いんです。細かいことでいえば、スタッファン（・ヘーウィッシュ）の贅肉なども、すごく面白く足していきましたし。ソリュシャンの大きな胸元もそうですかね（笑）。
〔丸山〕そこにすべてがこもってる（笑）。ちなみに、贅肉の参考資料は何なんですか？
〔伊藤〕筋肉や贅肉関係の美術書を見つけて、それを参考に描きましたね。中年男性のお腹の肉の参考に。



◀不気味ながら、どこかユーモアも感じるニューロニスト。
姿も動きも激しかった。

〔丸山〕そんなのがあるんですか。

〔伊藤〕あるんですよ。解剖の本などもそうですね。昔の医学書を美術書として出しているものなどが。

〔丸山〕贅肉をそんなにたくさん描くタイミングなんてないですからね。とくに中年の贅肉は。それも伝説になりましたかね！

〔伊藤〕いや本当に。面白かったです、とても。作画スタッフが大変だったという意味では、ジルクニフなど装備品のパーツや装飾の多いキャラクターですかね。

〔丸山〕そうですよね。小説では絵として実際に動くなんて思わずに書いていますから（笑）。so-binさんのイラストも、後ろ姿は見せていなかったりしますしね。

〔伊藤〕そうなんです。キャラクター原案はso-binさんからいただけるんですが、基本的にはイラストでいただくので、前はあるけど後ろ姿はない絵がわりと多く。so-binさん自身も、アニメ用のキャラクター設定表ができてから、「あ、横や後ろはこうなっているんだ」と蓄積されていたようですね。3期のエンディングイラストなどは、このキャラクター設定表が上がってから描かれたんじゃないでしょうか。作画のスタッフにはso-binさんからいただいたイラスト原案をあまり省略しない感じで、と僕が言っちゃったものですから、なおさら苦労をかけました。

〔丸山〕大変だったんですね。たしかに、できる限りso-binさんのイラストにキャラクターデザインを合わせてくれていたので、僕も「アニメだとこうなったんだ」という驚きは、そんなになかったですね。

〔伊藤〕恐怖公は、アニメのほうが詳しく描かない感じにしてもらってますかね。

〔丸山〕ああ、恐怖公に関しては、僕はちょっと不満でしたね。恐怖公のシーンは、いっそ観る人のトラウマになるくらい、もっとクッキリハッキリやって欲しかった！ 伝説になるくらい（笑）。

〔伊藤〕この本でキャラクターデザインは公開しますが、映像としては……申し訳ありません、僕のほうではシルエット処理をして、外側しか見えないようにしました。

〔丸山〕『オーバーロード』ファンの何百人かは、期待していたと思いますけど（笑）。"「オーバーロードIII」ファンイベント～ハロウィンの集い～"（2018年10月27日開催）で、後処理なしの恐怖公を楽しんでもらっても良かったですかね？（笑）

〔伊藤〕恐怖公と同じ話数に出てきていたニューロニストは、実際にフィルムになるまで、どのような完成形になるのかイメージがつかみきれていなかったんです。基本的にずっと動いているキャラクターなので、止め絵とは違った印象になる気がしていて。撮影のときに、質感のテクスチャーのような効果を入れて、完成度を高めていきました。

〔丸山〕ああ、あのテラテラ感ですか？

〔伊藤〕はい。実際にフィルムを見たときには、「気持ち悪っ！」と思いました（笑）。最初は、白っぽいツヤツヤのモヤがついてたんですけど、「黒っぽいほうが気持ち悪くない？」と言いながら、調整してもらいました。

〔菅原〕ニューロニストの出番も尺としては短かったですけど、凄惨なインパクトはありましたね。

〔伊藤〕恐怖公もニューロニストの後なら、もう少しキッチリ見せて良かったかもしれないですが（苦笑）。

〔丸山〕残念です、伝説にしたかった！（笑）



◀ぱっとしない容姿からは想像しにくい冴えを見せるザナック王子。
声もいいです！

アインズのモノローグが鈴木であることの重要性

――『オーバーロード』はキャスト陣の演技力の高さも評判でした。2期、3期のアフレコ現場はどのような様子でしたか？

〔伊藤〕2期、3期は主人公がいない話数がけっこう多かったです。いてもアインズ様がほとんど喋らない話数もありましたし、そこが1期とは大きく違いました。登場人物も多く、2〜3話するとキャストが総とっかえに近いようなことも多かったですね。

〔菅原〕だいたい、みんな死んでしまうんですよね。レギュラー陣はもうすっかりキャラクターを把握していらっしゃいましたが。

〔伊藤〕そうですね、キャラクターとの付き合いも長いですしね。レギュラー陣は本当に安定感がありました。役者さんたちも、芝居の方向性で迷うこともなかったように見えましたね。リテイクも単純なミスを録り直す感じで、役作りに関してのリテイクというのはなかったです。あとは、ベテランのすごい声優さんがゲストで来てくださり、ものすごくいいお芝居を残してサッと去って行かれることが多かった。ただ、原作は巻数も多いので、なかなか原作を読み込んでいらっしゃる役者さんというのは、レギュラー陣にも少なくて。

〔丸山〕1巻のページ数もどんどん増えていますからね。

〔伊藤〕レギュラー陣では、デミウルゴス役の加藤（将之）さんが、原作を読み込んでくれているので、何かあると、役者さんが演技するアフレコブースの中で、加藤さんがちゃんと説明してくださっていたようです。

〔丸山〕そうなんですね。マイクから外れたブースの中の声は、僕らがいる調整室までは聞こえてこないので、立ち会いをしていてもわからなかったな。

〔伊藤〕そうなんですよ。でも、そうやってキャラクターについて、役者さん同士で理解を深めていただけて良かったです。自分のキャラが、知らない間に出てきて、知らない間にやられちゃうような感覚になられては、申し訳ないですから。

〔菅原〕でも、セリフのあるサブキャラたちは、セリフそのものが立っているので、皆さん役を掴まれていただけていたと感じました。さらに皆さんいい声なので、あのザナック（CV：藤吉浩二）すらもいい声で（笑）。

〔丸山〕そう。ザナック、いい声でしたね。

〔伊藤〕いい声で良かったんですよね？

〔丸山〕もちろんですよ（笑）。

〔伊藤〕紳士な役者さんにゲスな芝居をさせてしまうというのも、『オーバーロード』の非道なところでした（笑）。

〔菅原〕本当に皆さん、お芝居がお上手な方ばかりで、素晴らしかったです。

〔伊藤〕なかでも、やはりアインズ役の日野（聡）さんですね。1期からそうでしたが、2期以降も日野さんがいてくれて安心、任せて安心という気持ちは、僕らの中でも大きかったです。ただ、1期に比べると2期、3期は日野さんの出番自体はとても少なかったんです。予告だけとか、最後のひと言だけとか。それでも毎回、座長として皆さんの真ん中にいてくださったので、僕らも本当に助かりました。

〔菅原〕そういえば、2期からアインズのモノローグは原則鈴木だけに変えましたね。

〔伊藤〕そうでしたね。



▲ 予想だにしないことが起こっても、
すぐに対処法を考え実行するアインズ様は理想の上司！

〔菅原〕アニメ1期で描いた原作1巻～3巻と比べ、原作4巻以降は、どんどんシビアになっていきます。その原作の流れに忠実に沿うのであれば、鈴木の要素はどんどん少なくなるんです。しかし、日野さん演じるアインズと鈴木のギャップ。そして鈴木のぼやきやツッコミは、皆さんが見たいものだと思いました。そういうエンタメ的な部分も考え、モノローグを鈴木のみとしました。

アインズは“非道”か否か？ 優秀な上司としてのアインズとは

―― こうして改めてお話を伺うと、やはりアインズという主人公は独創的なキャラクターですね。アインズがどんどん冷酷、非道になっていく様にもドキドキさせられました。

〔伊藤〕アニメを作ってる側としては、アインズが非道だと思えないところもあるんです。彼の論理で動いてることを、“非道”の一言で片付けていいのか？という気持ちはずっとありますね。

〔菅原〕ダークヒーローではないですね、けっして。

〔伊藤〕自分の信念に基づいてやってることが、人の為にはならないだけですよね。それはある意味、当然なことだと思うので、アインズ＝非道という印象は僕にはないです。とはいえ3期は後半、本当に状況がシビアになるのがわかっていたので、意識的に冒頭の話数をほぼギャグのような作りにしました。

〔丸山〕カルネ村の案件を先に持ってきたりですとか、いろいろと。

〔伊藤〕時系列としては、いろいろとウソはついていますね。

〔菅原〕ですが、原作とは違っても、つじつまは合うように作りました。そして先ほどのアインズを非道と呼ぶか否かの話に戻させていただくと……7万人を殺しておいて、非道じゃないとは言いにくいのですが、アインズは単純に、自分にとって大事なものがはっきりしていると考えると、わかりやすいんじゃないでしょうか。

〔丸山〕そう、命の価値が違うんですよ。

〔菅原〕マーレがつま先ぶつけて痛いと思うほうが、心が痛みますからね。そういうリアルを思いきり表に出しているので、原作を読む方が震え上がってしまうことは、あるのかもしれません。

〔丸山〕まあ、その感情を理解してくださる方がついてきていただければと。

〔伊藤〕ここで話している倫理観が正しいか正しくないかという話ではなく。

〔丸山〕まあ、そうですね。

〔菅原〕そういう意味でも、2期制作時点で1期のシナリオと同じ作り方はできないと思ってました。1巻～3巻はアインズの心情が中心で話が進み、見る人もアインズに共感してもらえればいけたのですが、そもそも4巻以降はアインズの変化もありますが……当人があまり出てこないですしね（笑）。

〔伊藤〕完璧に群像劇のようになっていくので、主人公はアインズに限りませんからね。ただ、結局その別の主人公たちがいろいろなことを考えたり、行動したりすることを、アインズ様が叩き潰していく構造であることは明確でした。そういう意味では、アインズは悪の帝王かもしれないし、ラスボスかもしれない。しかし『オーバーロード』という物語自体が、アインズを中心に回っているというニュアンスは変わらないのでOKかなと考えたんです。一応、ナンバリング的には『II』『III』とアニメは分かれているので、話の



▲ ガゼフが忠誠を誓うランポッサIII世。
穏やかで優しい君主は、波乱の時代を治めることができるのか。

テイストが違ってもいいかなとは思いました。

〔菅原〕というか……アインズが中心になって振り回されてる話ですよね。3期もそうですが、特に2期は。

〔伊藤〕そこでも対応力がちゃんとあるところが、アインズのすごさでしょうか。首謀者が発覚しても「えーっ?」とは言いますが、否定はしない。

〔丸山〕流されてるだけじゃない?(笑)

〔伊藤〕そうかもしれないですが(笑)、「だったらこういう風にしなきゃいけない」と、次の手を考えるところが偉いですよ、アインズは。

〔菅原〕良き上司でありたいんでしょうね。サラリーマン的思考が、ストッパーをかけるのでは? 思考的に帝王ジルクニフになれないのは、自分が一番偉くもないし、強くもない。自分はたいしたことがない人間だという評価を下しているのだろうと思うんです。じつに、一般ユーザーが抱えている感情に近いのではないですかね。最初に怒ったとしても、自分のほうにも何かミスはなかったか?と考えてしまったりとか。

〔丸山〕うん、すごくいい上司ですよね。そういう上司の下で働きたい。

〔伊藤〕丸山先生は、理想の上司をアインズに託しているんですかね?

〔丸山〕いや、そんなことないですよ(笑)。アインズを例えるなら……一般のサラリーマンが今日から急に日本を代表する上場大企業の会長になったような感じでしょうかね。俺が下手を打つと、日本の経済も転ぶかもしれないというような(笑)。

〔菅原〕そこでジルクニフにならないところが、非常に主人公っぽいです。でも、ジルクニフはジルクニフでいい政治をしようとしているわけですし、逆にランポッサIII世は、王になるにはとても優しすぎる人だった……というような対比が『オーバーロード』に流れている気がします。

〔丸山〕正直なところ、例えブラック企業に勤めていても、人間関係さえよければ働けますし。ホワイト企業に勤めていても、人間関係が最悪だとやってられないということはありますよ。やはり人間関係が大切ということですかね。

〔菅原〕ある種、社会人論、サラリーマン論にも通じるんでしょうか。『オーバーロード』が20代〜30代ですとか、若干年齢が上の層に好評だというのも、そういったアインズの考え方が好まれているからではないですか?

〔丸山〕もしくは、昨今のライトノベルに飽きてしまった方が観ているのかもしれません。

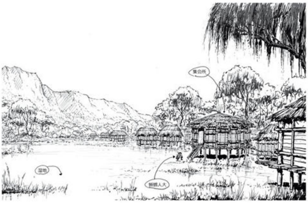
〔菅原〕何も考えずに上手くいってしまう、運が良かったというのではなく、アインズのように考えて考えぬいて、石橋を叩き割りそうな主人公は確かに珍しいかもです(笑)。それが原作の膨大な地の文章につながっている気がします。

〔伊藤〕難しいですよね、原作の地の文で心象を語っている場面は、それをセリフにしたほうがいいのか、モノローグにしたほうがいいのか……。3期の11話、カルネ村の話なども工夫が必要でしたね。カルネ村の話は、基本的にはアインズ達がいないので、状況を説明できる人がいないんです。

〔丸山〕なので、地の文をどうやって説明するかですよね。

〔伊藤〕そこで「ではアインズの語りにしましょう」と。

〔菅原〕この世界では、アインズしか状況を知っていていい人が



▲ キャラクターはもちろん、作り込まれた美術も必見！

いないですからね。アインズの出し方についても、伊藤さんがいろいろなアイデアをくださり、思い切ってアインズの語りに。しかも、なぜかマーレがちょっとかわいい（笑）。

〔伊藤〕マーレがあそこにいる理由が本来あって、要するにアインズにくっついているんですが、そこの部分をじつは原作の描写から落とさざるを得なかった。しかし、逆にマーレがいるなら原作とは違う意味で活かすことができるというのは、ありました。シーンとしてはハマりましたね。マーレの過剰なリアクションも、マーレっぽくて良かったですし（笑）。

〔菅原〕面白い表現はいろいろありましたね。3期11話で、ルプスレギナは透明なのに、ちゃんと「え？」とリアクションをしていたりとか。カメラも微妙に動いてましたよね、あの場面は。原作9巻だと、「え？」と言っている人が2人いるんです。それをシナリオ化するときに、この「え？」は誰かというのだけが、よくわからなかったのですが。

〔伊藤〕役者さんの声があるので、ニュアンスは判別できるかなと。

〔丸山〕まあ、わからなかったらわからないで、いいんです。原作もわからなくていいところは、たくさんありますから。

〔菅原〕わかる、わからないの話でいうと、『オーバーロード』はネット配信やTwitterでリアルタイムで放送を見ている方たちのコメントが面白かったです。原作ファンの皆さんがネタバレにも配慮しつつ、「ここがよくわからなかった」という人たちに解説してたり。途中から観た人にあらすじを説明してくれていたりとか。とても親切ですし、楽しい会話が多いのは印象的でした。

〔丸山〕いろいろな楽しみ方があっていいんじゃないかな。

〔伊藤〕ただ、引っかかりのある絵やセリフはたくさん詰め込んであるので、アニメだけをご覧になっていた方にも、原作やマンガなどに触れていただけたら……。

〔丸山〕僕も含めて、みんな幸せになれますね（笑）。

―― では最後に、『オーバーロード』ファンの皆さんに向けて、メッセージをいただけますか？

〔伊藤〕設定資料集は1期のときも出していただきましたが、今回もキャラクター設定だけでなく美術ボードやso-binさんのイラストなど、レアな資料が満載です。それを見ていただくとまた新しい発見があると思います。2期、3期は苦労もありましたが、素晴らしいスタッフワークに触発されながら頑張れました。視聴者の皆様にも改めて「ありがとうございました」とお礼を言わせていただきたいです。

〔菅原〕まずは、2期、3期のアニメをご視聴いただき、ありがとうございました。アニメはひとまず終わりましたが、小説、コミック、ゲームとたくさんの展開がされています。これからも是非是非『オーバーロード』を楽しんでください。

〔丸山〕2人に言いたいことを全部言われてしまったので、僕からはもう言う言葉がないですね（笑）。今までアニメを応援してくださって、誠にありがとうございます。今後は原作のほうも応援してくださったら、とても嬉しいですね。原作は今、14巻目に取り組んでいます。来年にはお届けしたいと思いつつ執筆に励んでいますので、楽しみにしていただけたら幸いです。

サブキャラクターデザイン
今村大樹
キャラクターデザイン
田﨑聡
キャラクター原案
so-bin

▶イラスト座談会

1期を経験したからこそ
キャラクター原案・デザインにも変化が

──『オーバーロード』3期の放送を終え、スタッフの皆さんホッと一息ついていらっしゃる頃かと思いますが、こうして絵にまつわるお3人が集まってお話されるのは、初めてだそうですね。

〔田﨑〕僕と今村くんは、他の作品で一緒に仕事をしてきたこともあったんですが、『オーバーロード』は2期からの参加でしたので、改めて顔を合わせる機会はなかったんですよ。

〔so-bin〕僕は、田﨑さんとは一度お会いしていましたよね。

〔田﨑〕そうですね。2期の制作に入る前に、ご挨拶をさせていただきました。

〔so-bin〕今村さんとは、直接、作品についてお話する機会はこの座談会が初めてですね。

〔今村〕はい。すでに1期があり、2期〜3期では田﨑さんがメインキャラクターを担当され、僕がサブキャラクター他を担当するという割り振りだったので、so-binさんとはお会いするのもじつは初めてで。初アニメ化作品でメインキャラ担当だったらもっとやり取りは多かったかもしれないですね。

〔so-bin〕そうですね。僕も1期でメインキャラクターをデザインしていただいた吉松（孝博）さんとはけっこうやり取りをしていました。

〔田﨑〕そういう意味では、今回は伊藤（尚往）監督が1期を通じてこの作品の世界観やキャラクターを十二分に把握していらっしゃったので、僕ら現場は、監督から「こういうキャラクターです」という説明をいただいて、作業を進めていった感じです。

──そもそも『オーバーロード』シリーズは、2015年のアニメ第1期から、約3年振りのテレビシリーズ続編となりました。『Ⅱ』がスタートする段階で、皆さんはどういうお気持ちでしたか？

〔so-bin〕1期がかなり評判良かったですし、僕のTwitterのほうにも「アニメ観ました！」「面白かったです」という声をたくさんいただいたので、アニメスタッフの皆さんが頑張って作ってくださってありがたいという気持ちです。2期のお話をいただいたときも、純粋によかったなぁと。でも、お話の段階ではまだ実感が沸かなかったですね。実際に、2期からの新しいキャラクターの原案を描きだしてから、「始まったな！」という感じでした。

〔田﨑〕僕が2期の話を聞いたのは、アニメーションプロデューサーの服部（優太）さんからだったんですが、じつは最初、お断りしたんです。『オーバーロードⅡ』の前に担当していた仕事が非常に立て込んでいて、時間がなさすぎるなと（苦笑）。ただ、1期のキャラクターデザインを担当された吉松さんの後を引き継ぐということで、吉松さんとは過去に何度も仕事をご一緒していましたし、伊藤監督ともご一緒していた過去がある。服部さんからは「ぜひに」という言葉もいただいていたので、では頑張ってみよう、とお受けしました。『ノーゲーム・ノーライフ』のキャラクターデザインや、『ロードス島戦記』の原画でファンタジー作品、甲冑（かっちゅう）物は経験済みだったので、そういうところを見越してのオファーだったのかもしれないですね（笑）。

〔今村〕僕は、そもそもキャラクターデザインが初めてだったので、これは頑張るしかないなという感じでした。



◂2期OPの締めに存在感を放っていたエクレア。
ナザリックの支配権を
虎視眈々と狙っているという設定。



◂so-bin氏がデザインしたキャラクターを
アニメーターがアニメ用に整えてゆく。

〔田﨑〕たしかに大変さは最初から感じていましたね。なにせ原作の丸山先生とso-binさんはもちろん、伊藤監督や美術まわりも含めた設定制作スタッフは1期からずっとやってる人たち。僕や今村くんは2期からの参加なので、キャラクターの名前や作品の世界観をちゃんと理解するまでわからないことが多すぎたんですね。でも、伊藤監督はわりとせっかちな方なので（笑）、武器デザインの設定表に武器の名前だけがバーっと書いてあるのを渡されて、「これはいったい、どういうものなんだろう？」と悩むところからのスタートでした。まず、皆に追いつくのが大変！というのはありました。

〔今村〕単純に、物量も多かったですしね。

〔so-bin〕原作も各巻が長いので、細かく照らし合わせていくのも大変ですよね。

〔田﨑〕そうなんです。全部を皆さんと同じように把握するにはとても時間がかかってしまうので、モンスターデザインで入っていただいた杉浦（幸次）さんにはリザードマン系をお願いするなど、担当キャラククター分けをしっかり決めて、自分の担当に集中するところから、作業を始めていきました。

〔今村〕さらに僕の場合は、そもそもキャラクターデザインのやり方に慣れるところからだったので……。

〔so-bin〕なおさら大変ですよね？

〔今村〕まずはso-binさんの原案に似せるところから頑張って、ある程度まとまったところで、アニメで動かしやすいように線や配色の量を調節していくのですが、so-binさんの原案にはすでにキレイな色もついているので……。

〔so-bin〕あ、色をつけないほうがよかったんですかね？（笑）

〔今村〕せっかく原案にある色分けなので、それだけは変えられないなと（笑）。

〔田﨑〕とくに監督は、細かくついている色を完全再現したい。差し色的に赤のラインがピッと入っている部分があると、「この赤は外せない」「この色は大事」と。だから、なかなかラインを減らせないんです（笑）。

〔今村〕小さい模様はごまかすことができても、パーツを取ることはできないので、その塩梅は難しかったですね。

〔so-bin〕そんなにこだわっていただいていたとは。気にしなくても良かったのに（笑）。

〔田﨑〕4本のラインをなんとか3本に、という感じで。

〔今村〕ちょこちょこ減らさせていただきました。

〔so-bin〕面倒くさかったでしょうね（笑）。でも原案を描いた身としては、そこまで大事にしていただいて嬉しいです。

〔今村〕so-binさんにお聞きしたかったんですが、1期がアニメ化された後、2期、3期でキャラクター原案を描かれる際に、なにか変化はありましたか？アニメはこういうものだから原案もこうしよう、みたいなものは。

〔so-bin〕なるべくアニメのスタッフさんが描きやすいようにしよう、というのはありました。イラストの感覚で描いてしまうと、どうしても複雑にしてしまいがちなので、そこは気にしながら。ある程度は省略するとか、デザインに懲りすぎないようにしようとか。

〔田﨑〕so-binさんのキャラクターは、大きくフォルムを描いてから、細かいところを決めていく感じですよね？

〔so-bin〕そうですね。シルエットをまず出してからですね。ディテールについても僕がカッチリ決めてしまうというよりも、皆さんにイメージを膨らませてもらえればいいなと思い、ラフっぽくお渡ししたものもあります。

〔田﨑〕ありましたね、ここはぐにゃっとした感じにして欲しいのかな？と思うものも（笑）。

〔so-bin〕皆さんにいい感じにまとめていただいて、助かりまし



◀今村氏が担当した番外席次。
出番は少なくとも大きなインパクトを残しました。



◀so-bin氏が新規で描き下ろした「八本指」。
とくに3期はアニメで初めて姿を見られる
キャラクターが多かった。

た。あとほんの少数ですが、こういう設定が面白いと思ったものは、横にテキストで注釈を書いてお渡ししていましたね。それも1期があって、2期、3期ときて感覚がちょっと掴めた感じです。原案の色も"アニメ塗り"がちょっとできるようになりました（笑）。

〔今村〕なるほど。

〔so-bin〕線もちょっと描けるようになって。

〔田崎〕たしかにそうですね。以前は、筆で描いた感じのイラストでしたが、最近のは一本線で描かれてる。

〔so-bin〕一本線のほうが、デザインもわかりやすいかなと。ちょっと速く描けるようにもなりましたし。

〔田崎〕そうですね、一本線で描かれているほうが、僕らも作業しやすいんですよ。

〔so-bin〕相当勉強になりました、アニメ化を経験して。

メインのキャラクターも新たに描き起こして挑んだ2期と3期

―― 具体的に田崎さん、今村さんが『II』『III』で担当されたキャラクターデザインは？

〔今村〕なにせ量が多いので全員はパッと出てこないんですけど、2期の最初だと竜王ツアー、リグリット、番外席次、ギガントバジリスクなどです。モンスター系は途中からベテランの杉浦さんにお任せしていたので、基本的には女の子以外のサブキャラですね。ワーカーや貴族関係と帝国の四騎士……おっさんは僕の担当が多かったと思います。

〔so-bin〕たしかに覚えるのは大変ですよね、一度出てきて二度と出てこないキャラクターも多いですしね。

〔田崎〕僕のほうは、いわゆるメインキャラクターを担当していたんですが、1期が終わって時間が経っていたぶん、原作も溜まり、so-binさんのイラストも溜まり。作業としては1期のキャラクターを、ブラッシュアップするところから始まりました。2期以降のso-binさんのラフデザインを拝見すると、線の密度が違ったんです。so-binさんご自身の絵柄にも、キャラクターのディテールにも変化があったので、改めてメインキャラクター全員の描き起こしを、吉松さんの了解を得て取り組んだんです。今思い返すと……新旧含めたメインキャラクターもとても多かったので、作業を始めてからちょっと後悔を（笑）。

〔一同〕（笑）

〔田崎〕『II』からの新キャラクターの登場話数までには、比較的時間の余裕があったので、いけるかなと思っていたんですが、オープニングにも新キャラを出しますと聞いて、慌てました（笑）。

〔今村〕サブキャラも予想以上に多くて、困ったら書籍を読み直し、so-binさんのイラストも見直して。

〔田崎〕so-binさんも、原作イラストを描かれるとき、大変なんじゃないですか？ 丸山先生からはどういうオーダーがあるんですか？

〔so-bin〕うーん……詳しいものはないですね。「イケメン」とか一言いただくくらいで、自由に描かせてもらってます。

―― 今もお話にあったように、新キャラクターが『II』『III』は多く登場しました。小説でso-binさんが描かれていないキャラも、アニメではキャラクター原案が必要になりますよね？

〔so-bin〕2期はまだ自分が絵に起したものばかりだったので、（アニメ用に）描き直すくらいでそう苦労もなかったんですが、3期はイラストにしていないキャラクターがたくさん出て来たので、ほぼほぼ新規で描き下ろしました。

〔田崎〕2期で新規の描き下ろしだと「八本指」ですかね？

〔so-bin〕そうですね、アニメで初めて描きました。



◀ 複雑なローブやマントの形状は、
アニメーターが詳細を検証し、デザインをする。

〔田崎〕ゴブリンも全員設定違いましたしね。

〔今村〕19人分ですね。

〔so-bin〕そうそう、すごくいましたよね（笑）。僕はさほど気にしてなかったんですが、アニメの作画では大変だろうなと。たしか書籍のときに丸山さんが、魔法で呼び出したゴブリンは、海外のごつい俳優……シルベスター・スタローンとか、そういう感じに似せて欲しいということを、おっしゃっていたと思います。

〔今村〕僕もゴブリンは大好きなんですが、so-binさんのお人柄が絵に出ている気がしました。モンスター系ですが、愛着を持てる感じが。

〔so-bin〕ゴブリンのストーリーがちゃんとあるし、しゃべるので、生活感があって愛着が出てくるというのはありますね。あとデザインしていて面白かったのは、エルヤー（ウズルス）ですね。エルヤーは、小説にははっきりした容姿が描写されていなかったので、これは好きにできるんじゃないかと思って（笑）。

〔今村〕ちょっと和風っぽくて、『オーバーロード』には珍しい感じがしました。

〔so-bin〕設定は僕が勝手につけさせてもらったんです、刀を長くしてみたり。そういうキャラが活躍してくれると、嬉しいですよね。王（ランポッサⅢ世）の息子（バルブロ）も、小説では描いていない人物だったと思います。

〔今村〕王族や貴族は、服装が複雑なので後ろ姿はどうなっているんだろう？とデザインに苦労することも多かったですね。貴族のおじいちゃん、ウロヴァーナ辺境伯などは折り曲がったマントというんですかね、そういうのを羽織っているので、後ろ姿のデザインにすごく苦労しました。

〔田崎〕たしかに、後ろ姿の設定は苦労するところですね。

〔so-bin〕時間に余裕があるときは、後ろ姿も描いているんですが、貴族はお任せしてしまうキャラが多くなってしまいました（苦笑）。

―― 王族、貴族を描く際、so-binさんが参考にされたものはありましたか？

〔so-bin〕『オーバーロード』の場合は、貴族といっても内容がファンタジーなので、時代観を深く意識しなくてもいい。なのでファンタジー映画や海外ドラマ……なかでも海外ドラマだと『ゲーム・オブ・スローンズ』はかなり参考にしています。洋画ですと『ホビット』などもクオリティが高いし、観ていても面白いです。

〔今村〕映画やドラマだと、人間がその装備をちゃんと着てくれているので、ありがたいですね。

〔so-bin〕そうですね、物理的にどう装備しているかがわかりますよね。

〔今村〕鎧だけをデザインするのは難しいですよね。「どうやって着るの？」が大切なので。

〔田崎〕とはいえ、劇中には実際に着られない鎧がいっぱい出てきますけどね。このままだと腕、曲がらないぞとか。

〔so-bin〕イラストだと、どうにか曲げちゃうんで（笑）。

〔田崎〕アニメでもそこだけは、じつは金属じゃなく革なんじゃないかな？と、こじつけたりはしますよね（笑）。

2期からセバスが両目が開いた
その理由はツアレにあり

―― アニメーションになって、新たに魅力を感じられたキャラクターはいましたか？

〔so-bin〕リザードマンは、すごく良かった。感動しましたね。小説も面白かったですけど、アニメでもちゃんと面白くなってました。



▲2期でセバスの両目が開眼したのは、伊藤監督からのオーダーによるもの。

〔田﨑〕声優さんも豪華でした。原作を読んでいる方は、ちゃんとリザードマンを描くんだと楽しめたと思います。アニメから入った方は、アインズたちの活躍までちょっともどかしかったかもしれないですけどね。
〔so-bin〕そもそもナザリックの面々は、『Ⅱ』『Ⅲ』はあまり出てこなかったですしね。
〔田﨑〕でもプレアデスたちの場は広がりましたよね。
〔so-bin〕そうですね、エントマとかルプスレギナとか。
〔今村〕ソリュシャンも。
〔so-bin〕2期の10～11話あたりのエントマが戦うシーンは「エントマってこういうふうに動くんだ」と思いました。楽しい動き方をしていたので、何回も観ちゃいましたね。
〔今村〕エントマの装備関係でいうと、脚がピュっと生えてきますが。
〔田﨑〕帯留めのようなところが、じつは虫で、そこから手足が生えてというアニメーションは、多関節だと厳しいなと思ったんですよ。ほんとはムカデのように、たくさん描かなきゃいけなかったんですが、ちょっとだけニュアンスを変えさせていただいて、クモっぽくさせてもらいました。あとは、「アニメーターさんよろしくお願いします！」と。するとガンガンたくさん動かしていただけて、「ワーイ！」みたいな（笑）。ただ、モンスターの表現というのは、実写だとすごく怖くできるんですけど、アニメはどの作品でも、どうしても実写に勝てないという弱点はあると思います。シチュエーションは怖くできても、ビジュアルだけでの恐怖は出しにくいんです。それに僕、虫が苦手で……（笑）。
〔今村〕クモは大丈夫だったんですか？
〔田﨑〕ギリギリですね。昆虫の造形美には惹かれますけど。なので恐怖公は最初から、杉浦さんにお願いしました。
〔so-bin〕僕もゴキブリはダメですね。恐怖公は書籍でちゃんと描いたので、もう一度イラストにしてと言われたら、お断りしたいくらい。丸山先生は、モンスターのイラストについては「とにかく気持ち悪く」が口癖なんです（笑）。
〔田﨑〕2期、3期で印象的なキャラクターというと、僕はセバスをいっぱい描いた記憶が。セバスは2期でラブシーンがあるので、1期よりゴツさを減らしましょうというオーダーが監督からありました。他のメインキャラは僕なりに1期に寄せてアップデートしたんですが、監督の意向に沿ってセバスはシュッとさせました。さらにいうと、1期ではだいたい片方の目を見えなくしていましたが、そのままでは優しい表情などを描きにくいので、2期以降は基本的に、決めカット以外は両目を描いてます。
〔so-bin〕それでなんですね。ネット上で、「セバスの目が描いてある」「あれはミスなんじゃないか」と言われてて。じつは意図的だったんですね（笑）。
〔田﨑〕so-binさんが描かれるときは、決まりはないんですよね？どちらの目を見せないかは。
〔so-bin〕そうですね。シブさを出すための演出なので、影をつけて見えなくしている感じですね。
―― 先ほどプレアデスのお話もありましたが、女性キャラクターで印象的な人物というと？
〔今村〕僕はツアレが印象的です。キレイな顔のツアレは田﨑さんが描かれたんですが、ボコボコの初登場時は自分が担当したので。監督と青アザをどこまで描いたらいいのか、などの相談もしながら。原作5巻を読むと、ケガの具体がいろいろ文章で書かれているので、その様相を想像しながら、全身と顔の設定を作りました。
〔田﨑〕女性キャラクターに対しても容赦ないですよね、『オーバーロード』は（笑）。
〔so-bin〕ツアレは、ずっとキレイな顔がなかったですよね。おま

け本のようなもので、僕が編集者さんにツアレの紹介ページを作りましょうと提案して、初めてキレイな顔を描けたんです。いずれは描きたかったので、いい機会でした。

〔田崎〕『II』のオープニングで、アニメとしては初めてキレイな顔がポンと出て、「誰だろう、この子は?」みたいな反応もありましたね。2期のエンディングに登場したツアレも非常に可愛かったです。

〔so-bin〕ありがとうございます!

〔田崎〕アニメ側の立場としては、制作途中でso-binさんのエンディングが新規に上がってくると、現場が緊張するんですよ。「そうか、こっちの方向性だったのか」みたいな(笑)。

――そのエンディングのイラストは、1期に続いてso-binさんが担当されました。どの人物を出すかは、どう決めていかれたんですか?

〔so-bin〕監督やプロデューサーの菊島(憲文)さんと打ち合わせをして、オーダーに沿う感じですね。レイアウトも僕が自由に考えて、カメラワークに関しても僕からある程度、見せ方の希望を出していました。2期は女性メインになったんですが、ラナーの表情を2種類変化させられたのが、上手くハマって良かったです。原作ファンの中には、ネタバレじゃんとおっしゃっていた方も(笑)。

〔田崎〕『オーバーロード』は、どこまでのシナリオをやるかがオープニング映像のキャラクターでバレて、エンディングでもネタバレが(笑)。

〔so-bin〕でも、喜んでくれた方も本当に多かったので、やってよかったなと思いました。

〔田崎〕ラナーはオープニングでも、病んだ顔を見せてましたからね。3期のほうは、わりと物語を追い掛けて登場人物を描かれてましたよね?

〔so-bin〕そうですね、エピソードの順番に沿うように。2期は女性メインでしたが、3期は男性がメインになりました。

〔田崎〕ちなみに、ジルクニフの後ろ姿はアニメの設定が決まってから描かれたんですか?

〔so-bin〕あ、はい。

〔田崎〕王族、貴族の服装じゃないですけど、ジルクニフも後ろ姿がどうなってるのか、けっこう悩んだんですよ。

〔so-bin〕ああ、たしかに。小説のイラストだと、後ろを気にしなくても様になるので。

〔田崎〕そうなんですよね。アニメの設定だと、正面、横、後ろの三面図が必要なので、ジルクニフのマントのピラピラもそうですが、真横から見たときにまっすぐ並んでいたら面白くない要素は、前後に段差をつけてみたりしますね。アルベドの羽根もそうです。ちょっと巻いていないと、絵にならない。

〔so-bin〕そうなんですよね。なので後からすごく助かりました。イラストもキャラクター設定を参考にできたので。

――ちなみに作画的な意味で、カロリーが一番高いのは誰ですか?

〔田崎〕やはりアインズですね。蒼の薔薇もしんどかったです(苦笑)。あと、意外と色分けが大変なツアレやフリルの多いラナーもなかなかですね。アインズに関しては、久しぶりに美術解剖図を見ました。「骸骨ってどんなだっけ?」と(笑)。

〔so-bin〕3期の第1話のお風呂シーンはやはり大変でした?

〔田崎〕そうですね。人間の身体と違うだけじゃなく、作画として描きやすくないと駄目なので、軟骨のような小さな骨、それこそ鎖骨などは、省略してL字にしちゃいましたね。一番大切なのは、背骨の突起。それがないと背骨に見えないので苦労しました。

〔so-bin〕あれが裸かと思って、本編を観て笑っちゃいましたけどね(笑)。

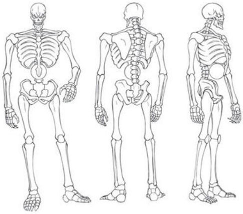
〔田崎〕あの面白さは、ほぼ声優さんの力だと思いますよ(笑)。

『オーバーロード』のスピード感を現代のアニメファンは求めている

――シーン、シークエンスとして印象的だったものは?

〔so-bin〕僕は、リザードマンの最後の戦いですかね。夕焼けの感じがすごく目に残りましたし、アクションシーンがとてもよく動いていたので、すごいなと感心してました。

〔田崎〕あそこの原画は、ロボットバトル系が得意なアニメーターさんにお願いしたそうです。それも功を奏したんじゃないかと思います。僕は、実際に絵を作っている立場なので、あまり自分のやったところで「よっしゃ!」と人には言いたくないんですが(笑)、やはりアインズとナザリックの面々とのやり取りの"間"は、声優さんのお芝居、編集さんの仕事を含め、すごく上手くいっていたと思います。それこそ3期の序盤は女の子たちのやり取りも楽しかったですし、1期から続く「そうでございます」の掛け合いは、アインズの日野聡さんもデミウルゴスの加藤将之さんもやはりお上手だなぁと。そういう掛け合いの間は、最初から編集で間を作ってから声優さんに演技をお願いするものなので、監督さん、演出さん、編集さんが上手く間を決めてくれたものに、声優さんが素晴らしいお芝居を乗せてくれるもの。全員のファインプレーがあってこそだと思います。



▲至高なる御方を描くのは、
たいへんな苦労があるのです。



▲今村氏が担当したリグリット。
野沢雅子さんの声でさらにかっこ良く。

〔今村〕僕は、2期の1話で作監（作画監督）もやらせてもらい、リグリットとツアーのシーンはレイアウトも担当させてもらったので、自分がデザインしたキャラクターしか出ないという（笑）。しかも後々、リグリットの声優さんが野沢（雅子）さんに決まり……。

〔田崎〕びっくりしたよね。

〔今村〕野沢さんが演じてくれるキャラを描けるチャンスはそうそうないので、すごく嬉しかったです。あと2期の第1話でアルベドの触覚がぴょこぴょこする場面に、ハート型をまぜたら評判がよくて。そういう遊びやこだわったところを見つけていただけると、とても嬉しいですね。

〔so-bin〕そういえば最近、アルベドのアホ毛って描いてない気がします。ちょっとギャグ調の挿絵だと描いたりするんですが、シリアスな場面はあまり。たしかアニメ1期の制作時に、アホ毛をつけるかつけないかで議論になっていましたね。なので、アニメーターさんにアホ毛で遊んでいただけるのは楽しいです。感情表現ができるんだなぁと。

〔田崎〕アホ毛の存在意義ができちゃいましたよね（笑）。

―― では最後になりますが、改めて『オーバーロード』シリーズファンの皆様にメッセージをいただけますか？

〔今村〕2期、3期と『オーバーロード』を手がけることができ、個人的にもいろいろと新しいことを始められたので、とても楽しかったです。普段、キャラクター設定が表に出る機会はないので、こうして設定資料集という形で皆さんにご覧になっていただけるのも、光栄ですね。ただ、あまりじっくりアニメーション本編と比較すると粗が見えてしまうかもしれないので、ほどほどに楽しんでいただけたら、より嬉しいかなと思います（笑）。

〔田崎〕そうですね、ほどほどでお願いします（笑）。僕はそうですね……『オーバーロード』をやっていて思ったことのひとつが、最近のアニメのスピード感の変化ですね。原作ももちろんそうなんですが、『オーバーロード』は登場キャラクターが数話でいなくなったりしながら、物語がどんどん加速していく。今の小説の読者、マンガを読む人たち、アニメを観ている皆さんのスピード感というのは、たぶんそういう方向なのだろうと。僕はもうベテランになってしまい、そのスピード感にはなかなかついていけない世代だったので、とてもいい体験をさせていただいたなと思います。すごく勉強になりました。

〔今村〕本当にそうですね。

〔田崎〕あのスピード感があるから、何度も見返して楽しんでいただける作品になっているんだろうなと思います。しかも、これだけいろいろ和洋折衷の世界観が入った作品。僕が今まで知らなかった知識も絵作りには必要でしたし、キャラデザインも大変だったのですが、作画が楽しかったなと。僕は主にアップの決めカットが担当でしたが、そこをプロモーションなどで使っていただけたのは、嬉しかったですね。とくに最初のキービジュアル、凝って描いた骸骨のアインズのどアップが、告知などでたくさん使っていただけて光栄でした。

〔so-bin〕今振り返ると、アニメも2期、3期と短いスパンでシリーズを観ていただけたので、『オーバーロード』の世界に入りやすかったのではないかと思いました。この本を楽しんでいただいている方はぜひ、映像がより美しいBlu-ray盤を購入いただき、繰り返しアニメを楽しんでください。原作もまだまだ続くと思いますので、そこも楽しみにしていただければ嬉しいです。じつは、僕はもともと甲冑モノはあまり得意ではないんですが（苦笑）……より上手に描けるよう、これからも頑張りたいと思います。



美術ボード

美術設定をもとに、作品の世界観を反映した色合いを決定し、着彩を施したものが美術ボードである。ナザリック地下大墳墓の妖しい暗さと陽光さす地上の明るさでは、まさに「世界が違う」と思わせる。アトリエ・ムサのふたりの美術監督とスタッフによる繊細な表現は今作でも際立っている。



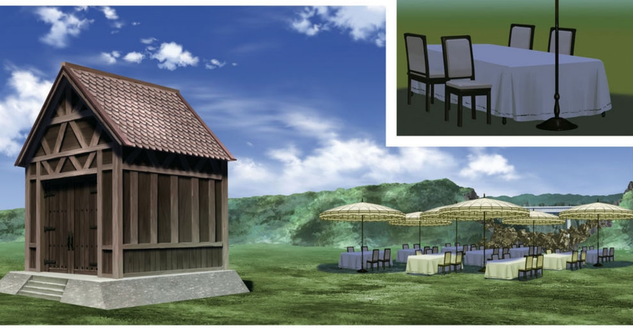
ほぼ完成した画稿なので、そのまま本編の背景に使用されることも多い。





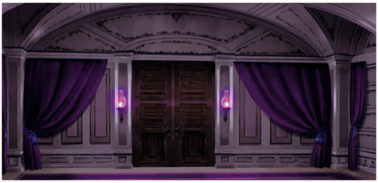
▲ ナザリック地下大墳墓 外周部の小霊廟 内観





▲ ナザリック地下大墳墓 外周部 ログハウス 昼





▲ ナザリック地下大墳墓 第９階層 アルベドの自室





▲ ナザリック地下大墳墓 第９階層 BAR



▲ナザリック地下大墳墓 第9階層 アインズ専用風呂



▲ナザリック地下大墳墓 第9階層 スパリゾートナザリック



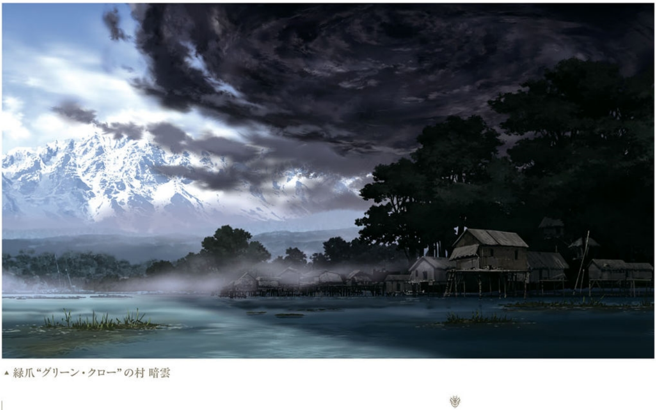
▲ナザリック地下大墳墓 第9階層 一般メイド専用食堂



▲ナザリック派出所内部 司令官室



▲ ナザリック、ミイラのある通路



▲ 緑爪“グリーン・クロー”の村 暗雲



▲緑爪"グリーン・クロー"の村 ロロロの小屋 夜（月明かり）



▲緑爪"グリーン・クロー"の村 集会所内観 夜



▲朱の瞳"レッド・アイ"の村 全景 昼



▲朱の瞳"レッド・アイ"の村 クルシュの小屋内観 昼



▲竜牙"ドラゴン・タスク"の村 全景 昼



▲ 鋭き尻尾“レイザー・テイル”の村 入り口～広場 全景 夕景



▲ 鋭き尻尾“レイザー・テイル”の村 全景切り返し 昼



▲ 鋭き尻尾“レイザー・テイル”の村 族長会議場所 夜 月明かり



▲ トブの大森林 ナザリック派出所 外観 昼



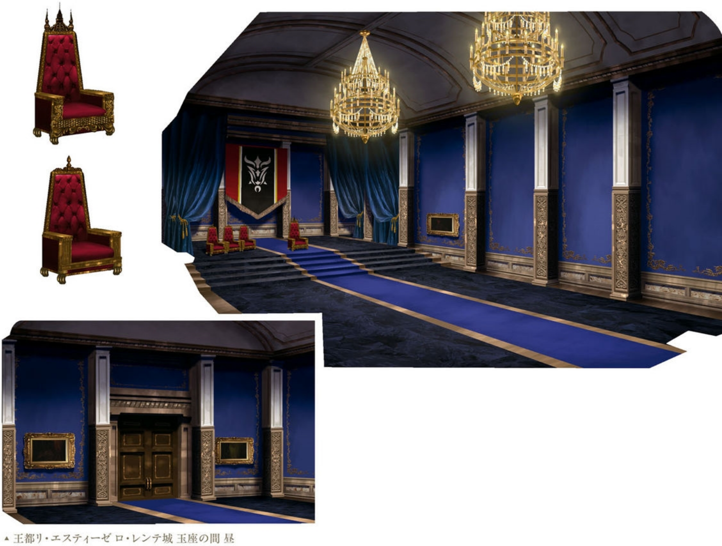
▲ スレイン法国 祭祀場前廊下



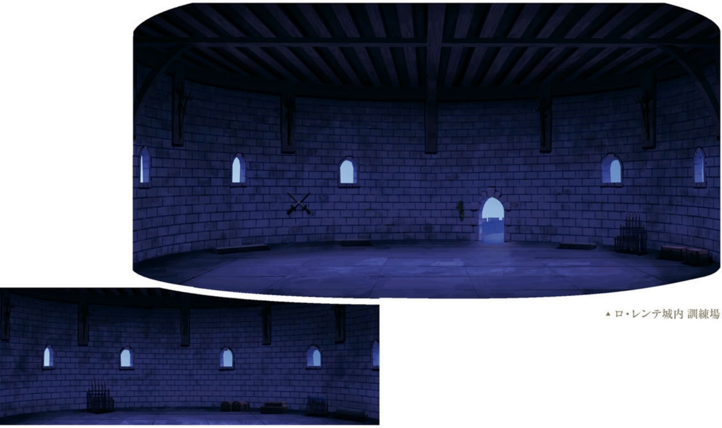
▲ 王都リ・エスティーゼ 全景 夕景



▲ロ・レンテ城 城壁 外観 昼



▲王都リ・エスティーゼ ロ・レンテ城 玉座の間 昼



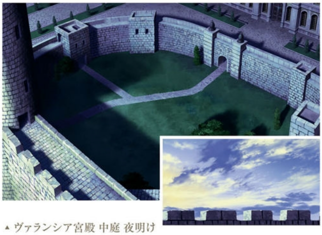
▲ロ・レンテ城内 訓練場



▲王都リ・エスティーゼ ヴァランシア宮殿 王の私室 昼



▲王都リ・エスティーゼ ヴァランシア宮殿 会議場



▲ヴァランシア宮殿 中庭 夜明け



▲ガゼフの家 外観 朝（昼）



▲ガゼフの家 客室 夕景



▲ガゼフの家 食堂 夜



▲王都リ・エスティーゼ ヴァランシア宮殿 会議場前廊下 昼



▲ヴァランシア宮殿 ラナーの部屋 昼



▲ 王都・魔術師組合 外観 夕景



▲ 王都・魔術師組合 内観 1F ラウンジ 夕景



▲ 王都 豪華な冒険者の宿 外観 昼





▲ 王都 豪華な冒険者の宿 内観 1F 酒場 夜



▲ セバスの屋敷 外観 昼



▲ セバスの屋敷 玄関内 夜



▲ セバスの屋敷 ゲストルーム 夜 ランプ光源



▲ セバスの屋敷 応接室 朝（昼）



▲王都 大通り 路地裏 昼



▲裏路地 娼館出入り口 夕景



▲王都 娼館 1Fエントランス 外夕景



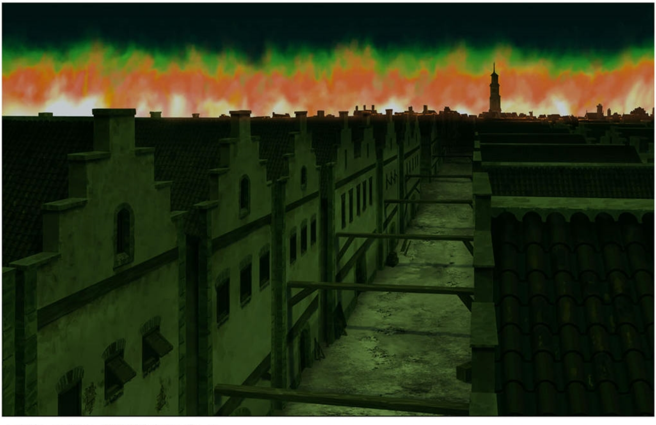
▲王都 娼館 裏口が通じる建物 昼



▲王都 娼館 地下客室



▲娼館 地下広間



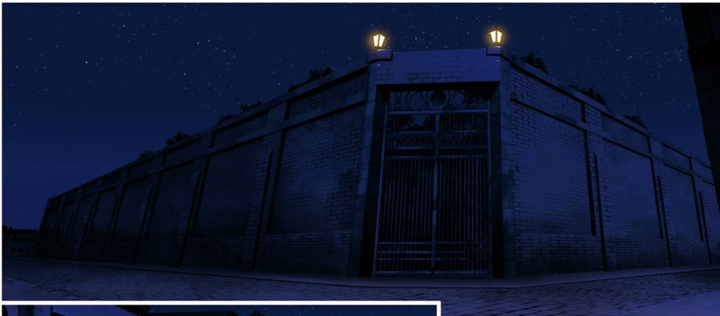
▲王都リ・エスティーゼ 倉庫区画 夜＋ゲヘナ







▲王都リ・エスティーゼ 民家内 夜



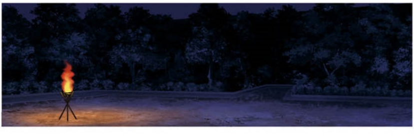


▲八本指の拠点 外観 門 夜

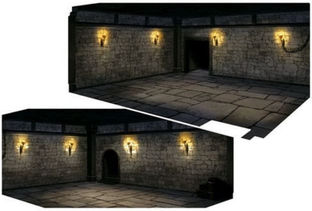


▲ 八本指のアジト 円卓と椅子 特殊





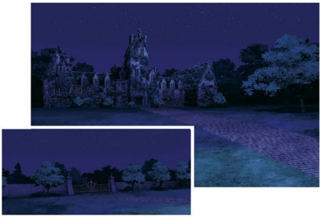
▲ 八本指の拠点 闘技場スペース 夜 3F灯りあり



▲ 八本指のアジト 牢屋への通路



▲ 八本指の拠点 牢屋前廊下



▲【八本指】：ヒルマの館 外観 夜



▲【八本指】：ヒルマの館 内観 夜



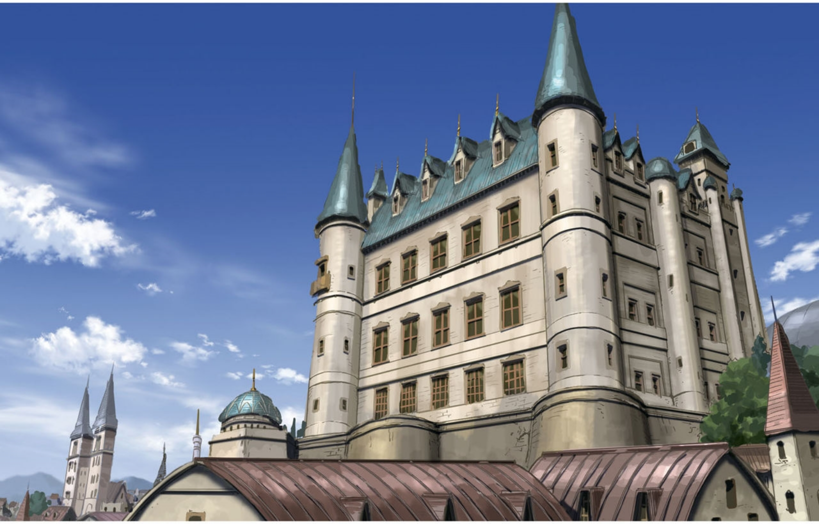




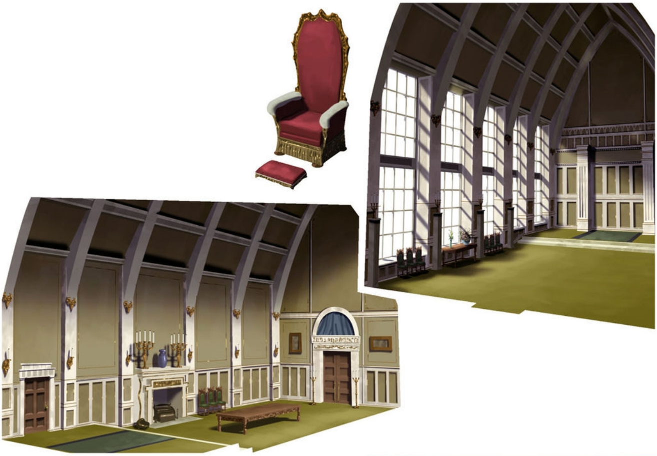
▲ エ・ランテル 検問所内 取り調べ室 昼



▲ エ・ランテル 最上の塔 夕景



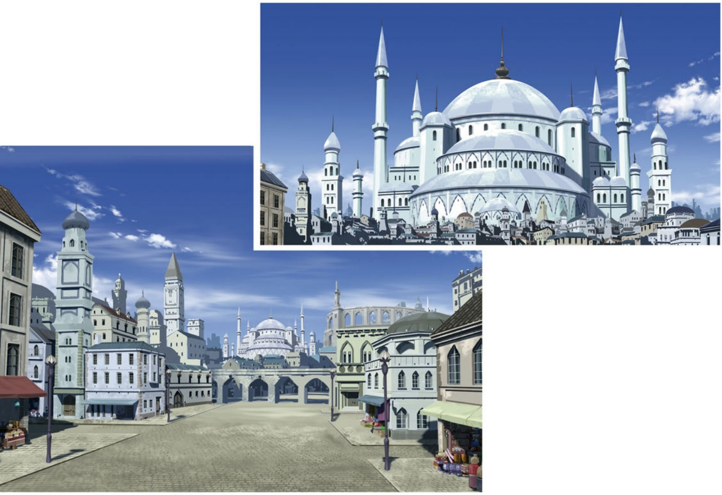
▲ エ・ランテル 貴賓館 外観 昼



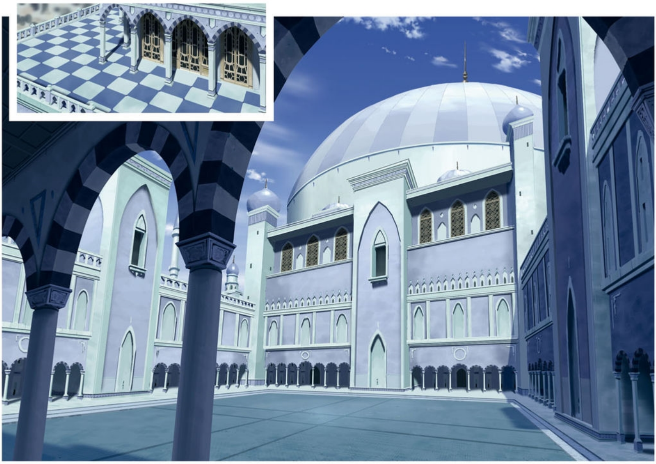
▲ エ・ランテル 貴賓館 会議室 昼



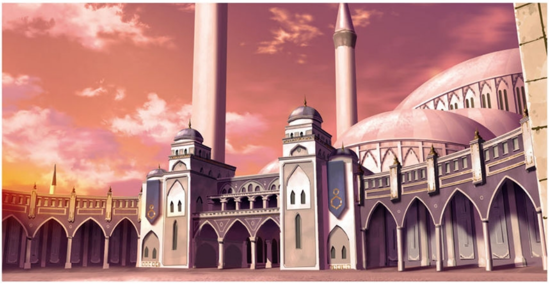
▲ エ・ランテル レエブン侯の屋敷 執務室



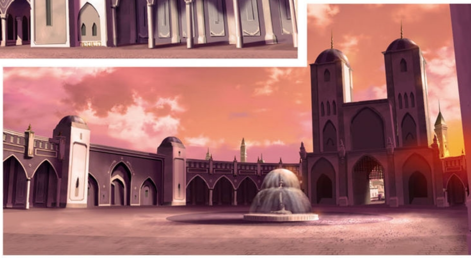
▲ バハルス帝国 帝都アーウィンタール 昼



▲ 帝都アーウィンタール 皇城 中庭 昼



▲帝都アーウィンタール 皇城 エントランス 夕景





▲バハルス帝国 ジルクニフの私室 昼



▲ 帝都アーウィンタール 露天の屋台 夕景



▲ 帝都アーウィンタール 歌う林檎亭 外観 昼



▲ 帝都アーウィンタール 歌う林檎亭 1F酒場 昼



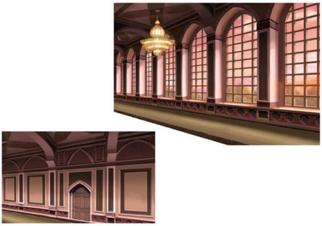
▲ 帝都アーウィンタール 歌う林檎亭 2F客室 夜



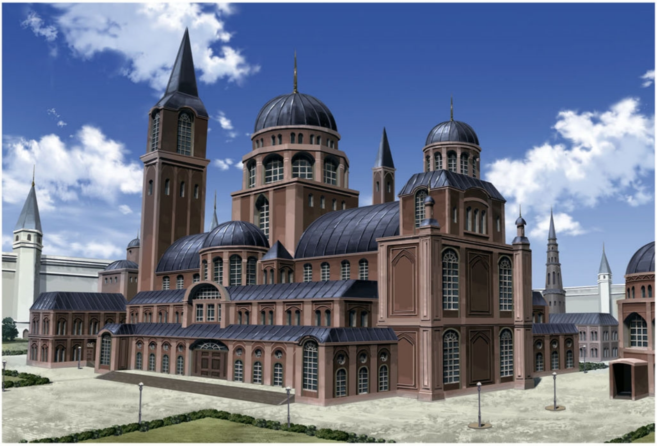
▲ 帝都アーウィンタール アルシェの屋敷 外観 夕景



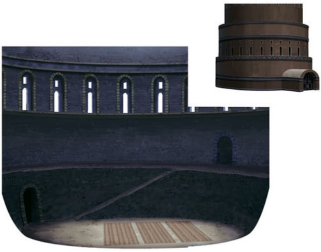
▲ 帝都アーウィンタール アルシェの屋敷 応接室 夕景



▲ 帝都アーウィンタール アルシェの屋敷 廊下 夕景



▲ 帝都アーウィンタール 帝国魔法省 昼



▲ 帝都アーウィンタール 帝国魔法省 最奥の塔 内部



▲ 帝都アーウィンタール 帝国魔法省 最奥の塔 最下層の扉内部



▲カルネ村 エンリの家 裏庭 昼



▲カルネ村 ンフィーレアの家 昼



▲カルネ村 エンリの家 台所 昼



▲カルネ村 エンリの家 台所 夜



▲カルネ村 ゴブリンの家 外観 夕景



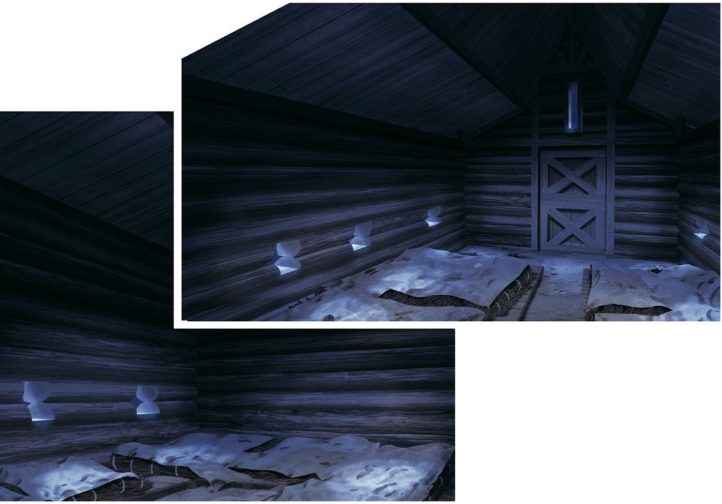
▲カルネ村 ゴブリンの家 内観 夕景



▲カルネ村 オーガの小屋 外観 昼



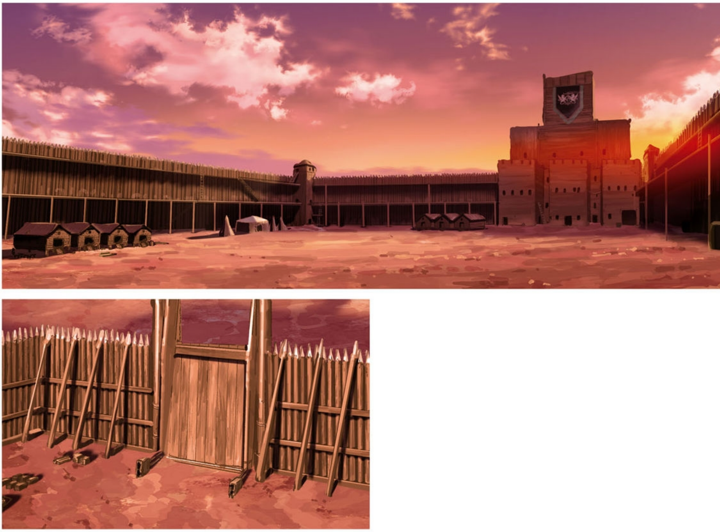
▲カルネ村 オーガの小屋 外観 夜



▲カルネ村 オーガの小屋 内観 夜



▲カッツェ平野 帝国軍駐屯地 外観 昼



▲カッツェ平野 帝国軍駐屯地 内観 夕景



▲ツアーの宮殿 夜



so-binアニメ用設定＋EDイラストギャラリー

原作で描かれなかったキャラクターは、アニメのためにso-bin氏がキャラクターのラフ設定画を描き、アニメーターがアニメーション用の設定画に描き起こした。アニメ2期・3期のために描かれたキャラクターの数もまた膨大。ここでは、so-bin氏によるキャラクターデザインと、ラフも含めたEDイラストのすべてを紹介する。





▲アインズ闘技場



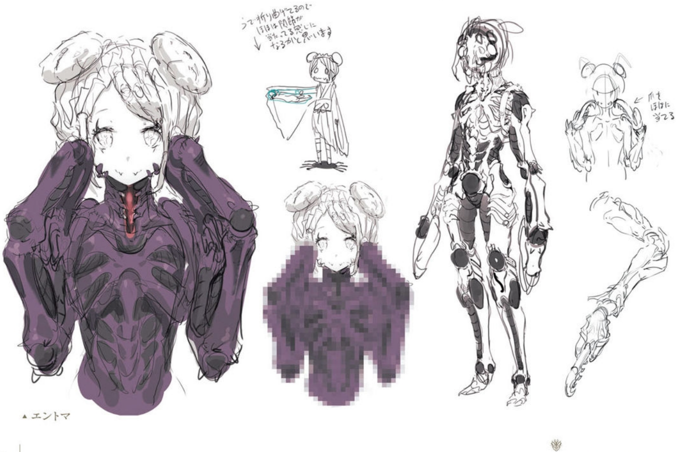
▲シャルティア ゲヘナ



▲コキュートスフル



▲コキュートス部下



▲エントマ


ボーダーコリーです
ホワイトブリム
に目かくしの布付
犬のよだれかけ風
後ろのひも
一応スタンダードな案
尾
前かけ部分
後ろのひも
←尾
手は
3本の触手です
ポッケ

ペストーニャ▸

ピッキー▸



▲使用人



▲エクレア



▲プルチネッラ



▲ガルガンチュア



▲ザリュース



▲シャースーリュー



▲スーキュ・ジュジュ



▲キュクー・ズーズー



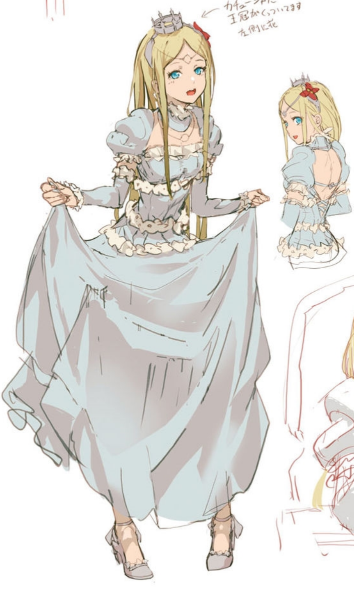
▲リザードマン







▲ランポッサIII世





◀ラナー



バルブロ ▸



レエブン妻子 ▸



ペスペア ▸



ブルムラシュー ▸



▲ウロヴァーナ



▲リットン



▲チエネイコ



ラキュース▶



イビルアイ ▸



ガガーラン ▸



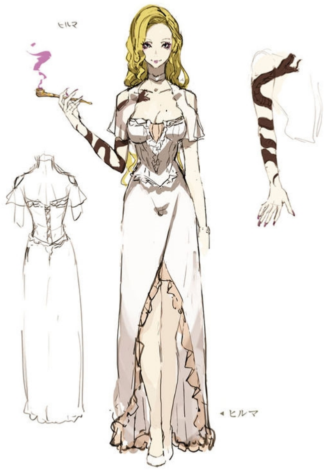
ティア／ティナ ▸



リグリット ▸



◂ ロックマイアー



◂ ヒルマ



ゼロ ▸



▲ コッコドール



▲ サキュロント



デイバーノック ▸



エドストレーム ▸



◂ マルムヴィスト



▲ペシュリアン



ロウネ ▸



フールーダ高弟 ▸





▲ナザミ



▲アルシェ家族



▲アルシェ家族2



▲ パルパトラ



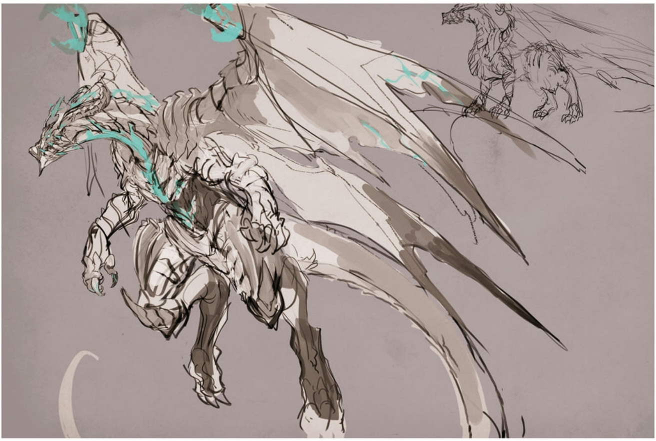
▲ グリンガム



▲ エルヤー



エルヤーエルフ ▸



▴ツアー



▲ツアー 武器



▲ツアー 鎧



▲ゴブリン軍師



▲アーグ


瞳は琥珀色
仕草がかわいげがある感じになれば
足にヒレ

▲ ロロロ


触手はかなり長い
いっぱい生えてて長い
黒いよだれたらしてたりすると
キモくていいかも
横
足は前3後2
とかの方がやりやすいんじすかね
カブみたいな付け根
前面

◀ 黒い仔山羊



▲番外席次



▲番外2



▲番外 武器



▲番外 武器

深山フギン氏のデザインも参考に――

Special Introduction

アニメーションの設定画を描き起こす際、深山フギン氏が描くコミカライズ版のデザインを参考にしたキャラクターもいる。ここでは、アニメ用キャラクター設定のベースとなった深山フギン氏のイラストを特別に紹介する。



▲ 蟲



▲戦士頭、祭司頭、狩猟頭



◀血肉の大男 イメージ



▲湿地の巨腕

エンディング

















III エンディング



灰と火の粉がまう
アインズの黒がだんだんにじんで
最終的に
画面は黒でつぶす
ところどころ赤めが
光っててもいいかも




黒い灰が降ってる
画面のはしから
黒い血管みたいなのが
侵食してくる

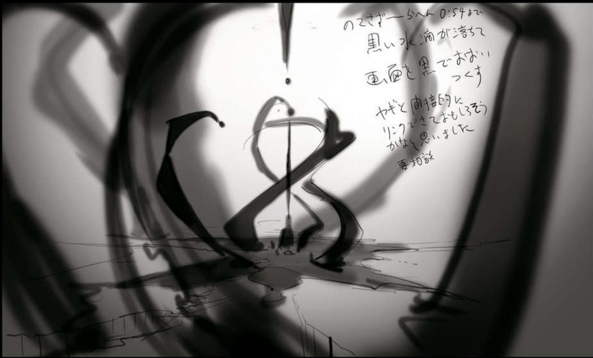




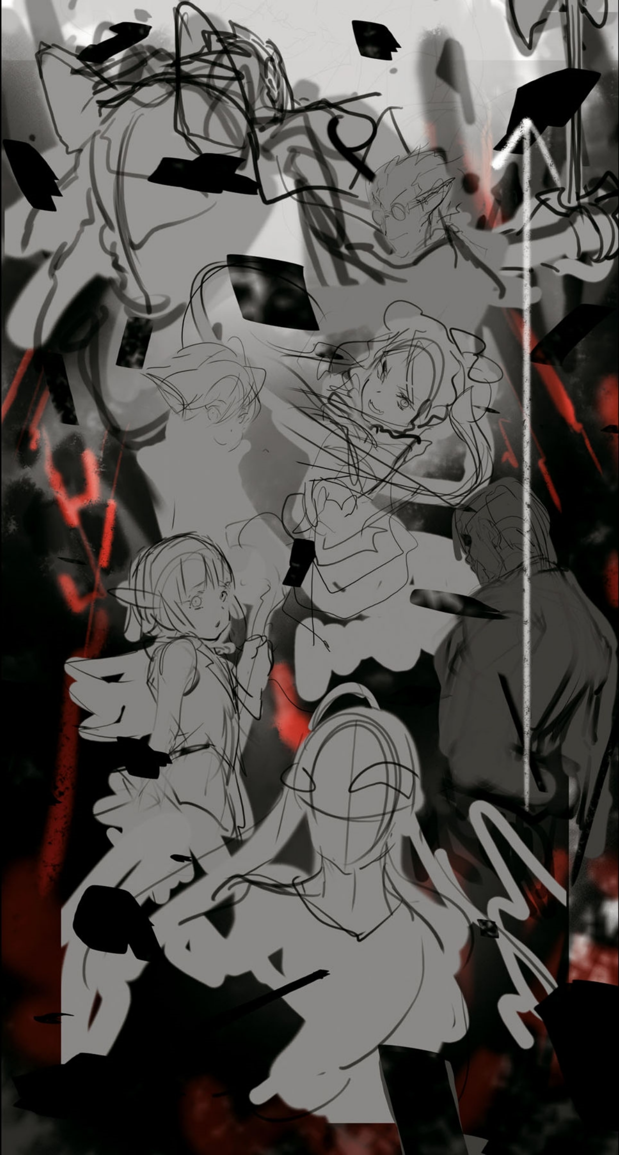







のてさザーらへん 0:54まで
黒い水滴が落ちて
画面を黒でおおい
つくす
ヤギと間接的に
リンクできておもしろそう
かなと思いました
要相談








1:26くらい?
手が灰になって消える
(さみしい感じ)
ラスト、ノイズとか色収差?
画面をブレ、ゆがませる
ようなエフェクト→真っ黒
パラッ



アニメオーバーロードⅡⅢ完全設定資料集

2018年12月29日　初版発行

発行者　青柳昌行
編　ホビー書籍編集部
編集長　藤田明子
担当　玉井 咲

編集協力　田中里奈（ヒヨコ舎）
デザイン　真々田 稔（rocka graphica）
ライティング　阿部美香、田中里奈

企画協力　オーバーロード製作委員会
マッドハウス

発行　株式会社KADOKAWA
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
0570-060-555（ナビダイヤル）

印刷所　大日本印刷株式会社

〔お問い合わせ〕
エンターブレインカスタマーサポート
［電話］0570-060-555（土日祝日を除く正午～17時）
［WEB］https://www.kadokawa.co.jp/（「お問い合わせ」へお進みください）
※製造不良品につきましては上記窓口にて承ります。
※記述・収録内容を超えるご質問にはお答えできない場合があります。
※サポートは日本国内に限らせていただきます。

定価はカバーに表示してあります。

ISBN978-4-04-735394-7 C0076

Printed in Japan